MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
799,- FT
IX. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2005 február

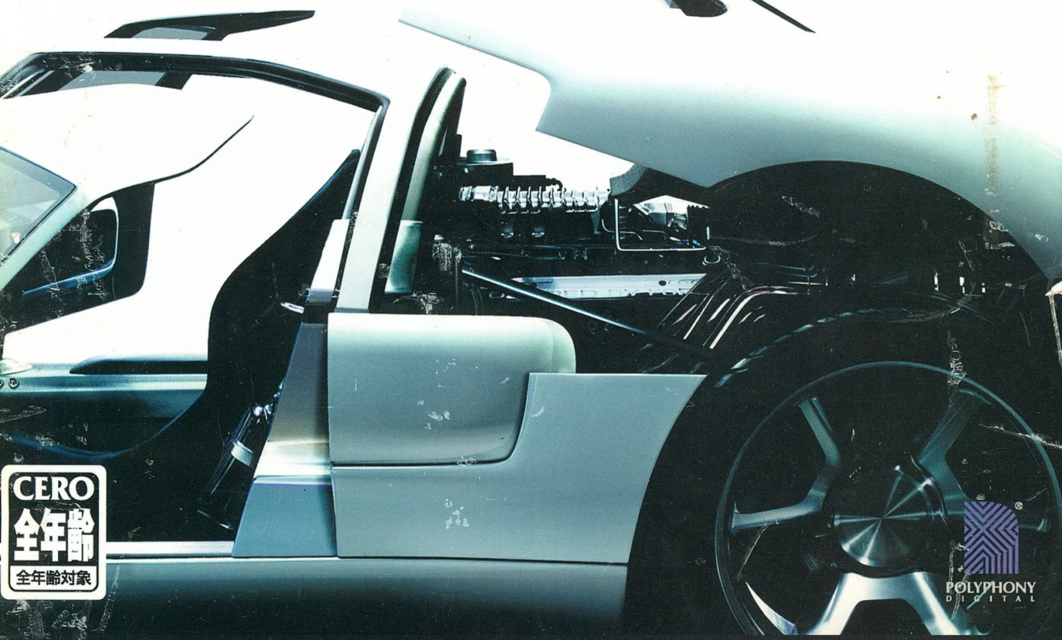
PlayStation 2

NTSC | J

GRAN TURISMO® 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR

Since the original release of Gran Turismo, the real driving simulator
has evolved to the levels and capabilities of simulating and tutoring sports driving.
Seven years ago, we changed history for the racing game genre.
This year we hope Gran Turismo 4 will trigger another revolution.
Ez nem játék. Ez a valóság!



CERO 全年齢 全年齢対象

POLYPHONY DIGITAL

HAVI TÉMÁNK: WAREZ • NINTENDO DS BEMUTATÓ • MERCENARIES • THE PUNISHER • ROBOTECH: INVASION • DBD
SUIKODEN IV • TENCHU: FATAL SHADOWS • TORK • ODDWORLD: STRANGLER'S WRATH • RESIDENT EVIL 4 • BANJO PILOT



SZEMED AZ ÚTON,
PEDÁL A PADLÓN.


Juss el bárhová. Juss el bárhová gyorsan. Juss el bárhová gyorsan és roppant dögösen. eagames.hu
3+
www.pegi.info
EA GAMES
Challenge Everything™

TARTALOM



AKTuális 80

2005 FEBRUÁR – A HOSSZÚ CIKKEK HÓNAPJA

Mint azt gondolom már észrevettétek, nálunk minden hónap „valaminek" a hónapja, és ez a valami általában az egész újság hangulatát meghatározza.

Most februárban attól féltem, hogy az „uborkaszezon" hónapját fogjuk megélni, és tele leszünk ócska, egy oldalas töltelékjátékokkal – amikről fél oldalt is kész kínszenvedés kiizzadni –, mert majd jól beszopjuk, és pont olyan hülyén jön majd ki a lapzárta és a nagy címek megjelenése, hogy tutira elkerülik egymást.

Így is lett; az örökké csúszó PAL-os **Gran Turismo 4**-nek még se híre, se hamva (pontos megjelenési dátumunk ugyan már van, de előzetes, angol betűkészletet használó verziót még nem kaptunk), így mérlegelnem kellett: vagy várunk márciusig, és úgy tesztelünk, hogy a játék a megjelenéskor már RÉG a boltokban van, vagy bevállaljuk a japán NTSC verziót. Mindent az olvasókért és a frissességért, így megkérdeztem Dzsont, elboldogul-e a krikszkrakszokkal teletömött japcsi változattal; azt mondta mindenképpen (mi mást mondhatott volna, ott volt a kezemben a biankó felmondólevele :), így aztán hozzávágtam a speciális Logitech GT4-es Driving Force Pro kormányt, a hóna alá löktem a gyönyörű papírdobozos (annyira tetszett, hogy a címlaptémát is ez adta – most már nektek is van egy szép A4-es GT4 dobozotok :) – NTSC-s gémet, és hazazavartam, hogy két hétig ne is lássam… addig az utcára sem mehet ki, amíg tövíről-hegyire le nem teszteli a játékot. Mondjuk annyit még mondtam neki, hogy ez legyen élete legjobb cikke, ellenkező esetben mehet vissza BKV ellenőrnek…

Csipi szélvészként rontott be a szerkesztőségbe – elsodort két monitort (említettem már, hogy Csipi elég nagydarab mostanában?), feldöntötte a kólámat, ami beleborult a billentyűzetembe, amitől egy szemét vadfarkas megharapta a karakteremet a World of Warcraftban, amitől baromi ideges lettem, amitől üvöltöttem egyet, amitől a Renáta úgy megijedt, hogy majdnem törölte a februári Konzol már elkészült oldalait, amitől én majdnem szívrohamot kaptam – és kérdőre vont, hogy miért Dzson vitte a GT4-et, így neki semmi sem maradt. Mit tehettem mást, hívtam Cheap barátomat, hogy kerül amibe kerül, de hozzon azonnal egy amerikai **Resident Evil 4**-et, mert a Csipi idegbajt kap menten. Cheap másnap hozta, így Csipi megmenekült, ő is kapott kedvére való cikket, jó hosszút…

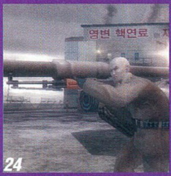
Dae már a buszmegállóból – ami 200 méterre van a szerkesztőségtől – ordított, hogy miért voltam olyan kecseg, és miért adtam a Csipinek a Resi 4-et, hiszen ő a mi horror-szakértőnk, és ha Csipi viszi a véres stuffot, neki mi marad? Hívtam hát gyorsan az EA-s kontaktomat, hogy tudna-e adni valami nagy durranást. Adott, méghozzá elég nagyot, az új **Oddworld** epizódot, a **Stranger's Wrath**-et, így Dae is csendesen elvonult, mint egy békés kisgyerek a szoba sarkába…

Veres Miki nem ordított, csak nézett rám szomorúan azokkal a nagy szemeivel, hogy hát akkor őt már le sem sz*rom? Neki nem jut semmi? Ekkor kaptam az infót, hogy másnapra bizony beesik egy végleges verziós **Suikoden 4**, amit rögtön fel is ajánlottam a Mikinek 4 oldalra, aki ezek után láthatóan boldogan reppent ki az irodából…

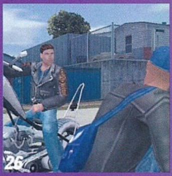
Nem volt mit tenni, az egy oldalas resztli a Krisztiánnak maradt, de neki meg ott van a Bea, úgyhogy ne sírjon a szája.

…én meg végre visszatérhettem a **Wolrd of Warcraft**hoz, aminek viszont addigra pont vége lett (bezárt a nyitott béta teszt), és ünnepélyesen lelőtték a szervereket, hogy aztán egy hét múlva indulhasson a bolti verzió. Ültünk Liquiddel (ork sámán) és Lovassal (tauren warlock) az Orgrimmarhoz közeli folyó partján, és vártuk a világvégét, miközben a város kapui előtt százak jártak anyaszült meztelen örömtáncot…

Martin



Mercenaries



American Chopper



The Punisher



Robotech: Invasion



Death by Degrees



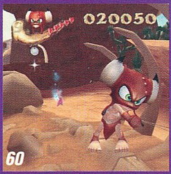
Suikoden 4



Gran Turismo 4



Tenchu: Fatal Shadow



Tork: Prehistoric Punk



Blinx 2: Masters of Time & Space



Oddworld: Stranger's Wrath



Resident Evil 4

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

ISSN 1417-9296

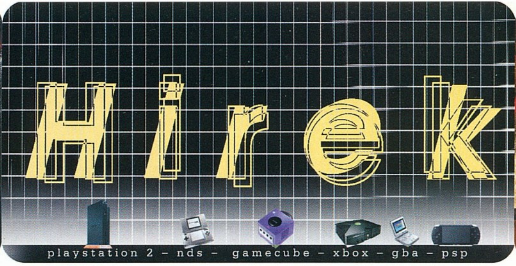
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt
Lapterv: 576 Konzol Team
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük.

Címlap 1: Gran Turismo 4 (PS2), Címlap 2: Resident Evil 4 (GC)







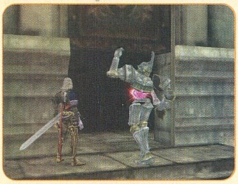
KONAMI GAMER'S DAY

A *Konami* január végén mutatta be egy egynapos (leginkább a sajtót becélzó) rendezvény keretében az idei évre várható játéktermésének javát. A bemutatót nagy izgalom övezte, a japán kiadó már hetekkel korábban hype-olta az eseményt, „váratlan és örömteli bejelentést" emlegetve – sokan a *Metal Gear Online*-ra tippeltek, de nem az lett belőle, hanem a...

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS (PLAYSTATION 2)

A „váratlan és örömteli" bejelentés ANNYIRA azért nem volt váratlan, a napi játékhíreket rendszeresen követők valamikor tavaly év vége felé már olvashattak róla, hogy a Konami új, PS2-re szánt Castlevania játékot







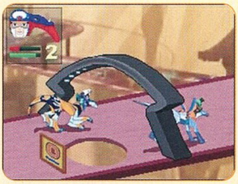


tervez kiadni 2005-ben. Nos, itt is van: az új epizód **Castlevania: Curse of Darkness** névre hallgat. A széria producere, *Koji 'Iga'* Igarashi egyelőre csak néhány részletet árult el az új részről: a Curse of Darkness 1479-ben játszódik, a játék elején egy új hős irányítását kapjuk kézhez, aki – szentségtörés! – NEM Belmont (később azért feltűnik a vámpírvadász família egy sarja is a rend kedvéért – hogy ki, és milyen formában, egyelőre titok). Mint ahogy titok a széria (szerintem) legcoolabb karakterének, Alucardnak vendégszereplése is – Igarashi-san utalásokat tett arra, hogy valamilyen formában elképzelhető lenne ugyan a dolog, de nem valószínű, hogy Alucardot ismét harcba küldenék (reménykedni azért persze lehet)

Igarashi szerint a játék témája a bosszú, a történet és a környezet pedig az eddig megszokottnál is sötétebb lesz. Drakula egykori „ördögkovácsa" (később kiderül, mi is ez), Hector, egykori barátját, Isaacet üldözi. Isaac szintén ördögkovács, és nem utolsósorban nagyon gonosz: ő felel Hector szerelmének haláláért. Az ördögkovácsok a Curse of Darknessben debütáló új „Innocent Devils" rendszerhez kapcsolhatók: képesek őket szolgáló familiárisokat faragni a pokoli teremtményekből. Az ártatlanná szelídült ördögök segítenek minket a harcban: öt fajtájukkal találkozunk majd a játékban, mindegyiküknél más és más tulajdonságokat tudunk kifejleszteni. Az egyik ördög például képes lesz repülni, így a lábába kapaszkodva mi levegőbe emelkedhetünk, egy másik fajta pedig különleges erővel rendelkezik – őt a nehéz útakadályok eltávolításánál, vagy a masszív kőajtók felemelésénél tudjuk majd aktívan használni. Igarashi szerint az előző PS2-es Castlevania epizóddal az volt a legfőbb baj, hogy túlságosan akcióközpontúra sikeredett: a Curse of Darkness-ben köszörülni próbálnak a csorbán, és több kaland / logikai elemet pakolnak majd a játékba. Vizuális szempontból is sok változásra számíthatunk: a Lament of Innocence grafikus motorját egy teljesen újra cserélték. Külön meglepetés a Dreamcast-rajongóknak: a csapat a soha meg nem jelent DC-s Castlevania Resurrection néhány pályáját is beépíti a játékba. Pontos megjelenési időpont nincs (valószínűleg ősz környékén lehet rá számítani), annyi biztos csak, hogy marad a Playstation 2 exkluzivitás.

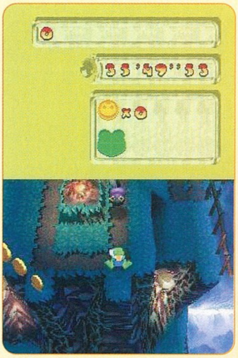
Az új Castelvanián kívül négy darab friss anyag került terítékre – ezekről is szólunk röviden a rend kedvéért:

Dragon Booster: versenyzős akció Nintendo DS-re, a hasonló című rajzfilmsorozat alapján. Az emberek és sárkányok együtt élését gonosz konspiráció zavarja meg: az egyensúlyt csak a tizenhat éves Artha Penn tudja helyrebillenteni – el kell nyernie a Dragon Booster címet. Első blikkre: felturbózott Mario Kart, sárkányháton, klassz zenei aláfestéssel.





Frogger Helmet Havoc: akció-platformer, szintén Nintendo DS-re. Béka uraság ezúttal az ördögi Dr. Wani mesterkedései ellen veti be a tudását. Az NDS verzió után meg fog jelenni PS2-re, Gamecube-ra és PSP-re is. Szerintem ez volt a Konami-összeröffenés legérdektelenebb címe, a Frogger játékok a kilencvenes évek óta tök ugyanúgy néznek ki (vagy csak én öregedtem meg).



Lost In Blue: még mindig NDS, de ezúttal „túlélő-RPG" (a fejlesztők műfaj-meghatározása szerint). Ifjú hősünket egy hajótörés után ismeretlen szigeten sodorja partra az óceán. Egyetlen túlélőt talál magán kívül: egy bájos, tizenhét éves leányzót (Jól indul a dolog! :-). A feladat: túlélni minden áron, kaját szerezni, felfedezni a sziget rejtélyeit, és persze megépíteni a meneküléshez szükséges vízi járművet. (Az 576 Online-on linkeltük a trailert, keressetek rá a játék címére, és nézzétek meg – NAGYON aranyos...)





TMNT Mutant Melee: Tini Mutáns Nindzsa teknőcök sokadszor, ezúttal Xbox-ra és Gamecube-ra. Húsz választható karakter, a korábbiaknál hosszabbra nyújtott szóló-módusz, négy játékos társas pofozkodást támogató osztott képernyős multiplayer. Az előző TMNT játék elég gyenge volt, ez talán jobb lesz...



KINGDOM UNDER FIRE: HEROES (XBOX)

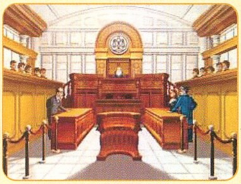
Nem kell sokat várnunk a tavalyi év legjobb Xbox-os stratégiájának folytatására: a koreai RTS-mágusok már javában kalapálnak a **Kingdom Under Fire: Heroes**-on – ami ugyebár a Kingdom Under Fire: The Crusaders direkt folytatása lesz. A második epizód a „még többet, még jobbat" elv alapján készül: új single



player játékmódokat kapunk (Campaign Mission, Random Mission, és Custom Mission), hét új karakter kerül besorozásra, valamint az elmaradhatatlan Xbox-Live multiplayer csatározások (Troop Battle, Hero Battle és Co-op Battle móduszokban) kenegetik illatos balzsammal az első rész rajongóinak lelkét. A sztoritól egyelőre nem látott napvilágot érdemi információ, a fejlesztők annyit árultak el, hogy továbbra is bersiai kontinensen esnek egymásnak az ellenérdekelt felek – azaz ismét felvonulnak az előző epizódban megismert ember / elf / ork seregek. A folytatást a Blueside fejleszti, a kiadó továbbra is *Phantagram.* Pontos megjelenési időpont még nincs, ingame képekkel sem szolgálhatunk, egy darab artworkünk van csak (ezt láthatjátok a hír szomszédságában)

GYAKUTEN SAIBAN (NINTENDO DS)

A **Gyakuten Saiban** címe csak nekünk ismeretlen: egy (Japánban) jó régóta futó sorozatról van szó, a legutóbbi epizód pl. GBA-ra jelent meg. Az új rész viszont Nintendo DS-re fog, kihasználva a gép speciális képességeit – konkrétan az érintőképernyőről van szó. Ja, hogy miről szól a játék? A Gyakuten Saiban hamisítatlan „court-battle" játék, azaz – szabad magyar fordításban – ügyvédszimulátor. Nagyon röviden: a játék lényege az, hogy minden áron felmentessük a kliensünket. Szerencsére nem unalmas polgári peres ügyekről („a szomszéd cseresznyefája csúnya árnyékot vet a kertemre, beperlem jól" esetek), hanem általában zaftos emberölések körül forog a cselekmény. A játék két szakaszból áll: először tanúkat kell kihallgatnunk, és bizonyítékokat gyűjtenünk, aztán a második fázisban a bíróságon kell meggyőznünk az esküdteket arról, hogy valójában nem a védencünk a ludas. Így leírva elég furcsán hangzik, de ettől függetlenül még lehet jó: legegyszerűbb, ha a szokásostól kissé eltérő, egyedi megol-













dásokat felvonultató kalandjátékként tekintünk rá, ahol – hála a touchscreennek – nagyon könnyen válogathatunk majd a különféle beszéd-opciók között. Japánban 2005 harmadik negyedévében fog megjelenni, a hírek szerint lesz belőle angolul kommunikáló verzió is.

WITHOUT WARNING (PS2 / XBOX)

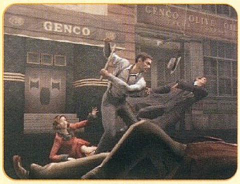
A Capcom figyelmeztetés nélkül jelentette be a **Without Warning**ot: a japán cég csak kiadó, a fejlesztésért az ex-Core Design alkalmazottakból verbuvált angol *CiRCLE Studio* felelős. Az új csapat első projektje vérbeli akciójáték, Playstaion 2 / Xbox desztinációval. Az alapfelállás a klasszikus Die Hard modellt követi: a mindig rosszban sántikáló terroristák ezúttal az amerikai Peterson-Daniels vegyi üzemet kerítik hatalmukba, a játékosnak pedig tizenkét órája van rá, hogy kisöpörje őket onnan – különben robban a bomba. Most jön a csavar: a Without Warningban nem egy, hanem hat karaktert irányítunk, méghozzá a történet által megszabott / megkövetelt sorrendben. Egy a gyakorlatban úgy fog kinézni, hogy az egyik karakterrel teljesített feladat után kapásból váltunk a másikra – a fejlesztők szándéka egy komplex, több perspektívából megélt történet megalkotása. A karakterek természetesen teljesen eltérő személyiségjegyekkel és tulajdonságokkal lesznek felruházva: a sztori kezdetben az üzembe behatoló kommandós egység három tagjára (Kyle Rivers – a csapat vezetője, tapasztalt veterán; Jack Hooper – zöldfülű katona, élete első bevetésén; Ed Reagan – közelharc és robbanóanyag-szakértő) a későbbiekben pedig az odabent rekedt túlélőkre fókuszál. (A civilek: Tanya Shaw – rémült titkárnő, aki nagyon meg szeretné úszni élve az incidenst; Dave Wilson – biztonsági őr, akit nem kapcsoltak le a terroristák; Ben Harrison – tévériporter, a szokásos „akkor most megcsinálom életem tudósítását" hozzáállással). A harcokat, és a túlélésért való küzdelmet apróbb mellék-feladatok színesítik: a kommandósokkal túszokat kell mentenünk, vagy bombákat kell hatástalanítanunk. Érdekesség: a Without Warning a Capcom európai törekvéseinek zászlóvivője: ez az első játékuk, amit az Öreg Kontinensen fejlesztetnek, viszont – szándékaik szerint – nem az utolsó. Megjelenés ősszel, célplatformok: Playstation 2 és Xbox.

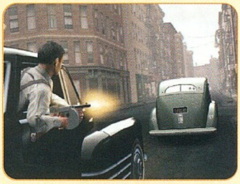




THE GODFATHER (PS2/XBOX /PSP/XBOX 2)

Befutottak az első információk az Electronic Arts idei tán legnagyobb sikervárományosáról, a **The Godfather**ről – az előjelek roppant bíztatóak. Az EA NAGYON komolyan veszi a klasszikus filmtrilógia játékfeldolgozását: jelenleg 120 fejlesztő munkálkodik a játékon, a finisben ez a szám 200-ra (!) emelkedik majd. A fejlesztést az a Hunter Smith koordinálja, aki korábban a James Bond 007 és Road Rash franchise-ok producereként már alaposan letette névjegyét. A The Godfather remekül simul bele a filmek világába: itt is a





negyvenes-ötvenes évek New Yorkjában merülhetünk nyakig a szervezett bűnözés mocsarába. A karakterünket szabadon kreálhatjuk meg, hogy aztán a Corleone család tagjaként emelkedjünk fel fokozatosan a bűnözés képzeletbeli ranglétráján – ehhez azonban természetesen rengeteg sikeres missziót kell teljesítenünk. A küldetések változatossága (meg őszintén szólva úgy általában az egész játék) a GTA-sorozatot idézi: leszámolások és autós üldözések egyaránt szerepelni fognak a palettán. Maga a történet elsősorban választott hősünk körül bonyolódik ugyan, de a trilógia (gyaníthatóan szinte mindenki által ismert – ha nem láttad még, pótold!) is fontos szerepet játszanak a sztori alakulásában, mi több, teljesítményüktől függően többféle végkifejlettel találkozhatunk majd. A szinkronstáb abszolút autentikus: az eredeti színészgárda (Al Pacino, James Caan, Robert Duvall, és a tavaly elhunyt Marlon Brando) adta a hangját a játékhoz. Megjelenés idén ősszel, Xbox-ra, Playstation 2-re, és PSP-re (az EA korábban grafikailag erősen felturbózott Xbox 2 verzióról is beszélt – ha lesz ilyen, gyaníthatóan az E3-on, az X2 bejelentésével egy időben mutatják majd be a nagyérdeműnek)

CONFLICT: GLOBAL TERROR (PS2 / XBOX)

Két sivatagi és egy vietnami bevetés után napjainkban folytatódik az SCi taktikai akciójátéka. Az ellenfél ezúttal a nagybetűs Globális Terrorizmus: daliás hőseink (a Desert Stormokban megismert csapat: Bradley, Foley, Connors és Jones) az egész földgolyóbist bejárva osztják ki a megfelelő nagyságú fenékberúgásokat a mindig rosszban sántikáló terroristáknak. A fejlesztésért is-





mét az előző három részt is tető alá hozó angol Pivotal Games felelős. A **Conflict: Global Terror** a közelmúlt eseményeire alapoz ugyan, de a Pivotal nem akar fájó sebeket felszakítani – így a terroristák pl. nem közel-keleti vallási fanatikusok, hanem világuralmi terveket szövögető neo-nácik lesznek. A misszió-struktúra a korábbi Conflict-játékokhoz hasonlóan lesz felépítve, most 15 küldetésen keresztül bizonyíthatjuk a rátermettségünket. Az angol fiúk adnak a látványnak is: a grafikai motort újraírták (teljesen új fény / árnyék effektek kerültek bele), részletgazdagabb animációt pakoltak a játékba, és a fizikai motort is újra cserélték. Mindezeken felül még be is nehezítik a játékot: a Pivotal szerint a Conflict: Vietnam túlságosan könnyűre sikeredett – ezt elsősorban az ellenfélre túl gyorsan ráálló autó-célzás ficsörnek tudják be – a Global Terrorban ez már nem fog szerepelni, teljesen manuálisan, gépi rásegítés nélkül kell majd céloznunk. A single player missziók teljesítése után a bővített multiplayer módban ugorhatunk egymás torkának – ízlés szerint akár online keretek között is. Az őszi megjelenéskor a Playstation 2-t vagy Xbox-ot birtokló Conflict-rajongóknak lesz okuk az örömre.

NAMCO X CAPCOM (PLAYSTATION 2)

A **Namco x Capcom** érdekes próbálkozás: ha csak a címet olvasod, egy verekedős játék tűnik fel lelki szemeid előtt – olyasmi, mint mondjuk a Capcom vs. SNK sorozat. Pedig nem erről van szó, a Namco x Capcom vérbeli RPG, méghozzá az akciódúsabb fajtából. A játékot a *Monolith* két Xenosaga közti szünetben dobta össze, és értelemszerűen a két kiadó népszerű karakterei vonultatja fel – méghozzá több mint kétszázat. A Tales of Phantasia, Xenosaga, Tekken, Street Fighter, Dino Crisis és Ghouls 'n' Ghosts szériák népszerűbb szereplői találkoznak egymással, és különböző dimenziók között is utazhatunk majd. Az „emberek világán" kívül ellátogathatunk pl. Makaiba (a Ghouls 'n' Ghosts univerzuma), vagy a Fantázia Világába (itt játszódik a Tales of Phantasia). A világ felépítése teljesen

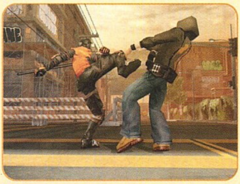


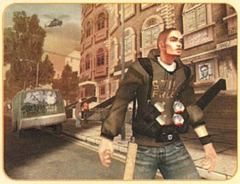


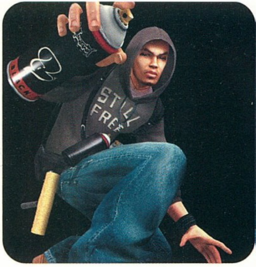
3D-s lesz, a karaktereken szabadon mozoghatnak, a csaták nem random következnek be, hanem látjuk az ellenfeleinket. A Monolith egyszerű, kezdők számára is könnyen kitanulható, de ennek ellenére élvezetes harcrendszert ígér. Japán premier idén tavasszal (Playstation 2-re), az amerikai / európai debüt időpontjáról lapzártáig nem érkezett információ (azaz a hírek szerint lesz nemzetközi verzió is, csak az időpont kétséges).

MARC ECKO'S GETTING UP (PLAYSTATION 2)

A tavalyi E3 egyik nagy rejtélye volt a **Marc Ecko's Getting Up**, az Expóról szóló beszámolónkban mi is erősen vakartuk a fejünket, hogy mi a fenéről is lehet pontosan szó. A játékot forgalmazó *ATARI* zárt ajtók mögött, válogatott közönségnek mutogatta az anyagot, és a hivatalos sajtóközleményből is csak annyi derült ki, hogy az „urbánus életstílus" köré épít valamit a fejlesztő *The Collective* (a kaliforniai urak neve a legutóbbi Indiana Jones – The Emperors's Tomb, ugye – kapcsán lehet ismerős). Mielőtt nagyon belebonyolódnánk a játék ismertetésébe, tisztázzuk, hogy ki is az a Marc Ecko – feltételezem, hogy hozzánk hasonlóan nektek sem mond sokat az úr neve (akinek Marc lenne a személyes példaképe, attól elnézést kérünk... :-) Az úr egy erős évtizede tevékenykedik a divat világában, kifejezetten a városi fiatalságot célozva meg: az ő stúdiója gyártja / forgalmazza például 50 Cent ruhakollekcióját. Vagyis: Ecko divatmogul, nem is kicsi, a ruha-bizniszen kívül a lapkiadásban is érdekelt, futtat például egy laza 300 ezer példányban megjelenő életmód-magazint is. Hogy kerül a neve egy játék címébe? Úgy, hogy az Atari a jelek szerint komolyan veszi a „menő városi kölyök vagyok" témát: a Getting Up a Jet Set Radio és a GTA bizarr keverékének tűnik. Közeljövő, hatalmas város, rendőri elnyomás: hősünk utcai graffiti-harcos, akrobatikus képességekkel. A probléma az, hogy itt nagyjából ENNYIT tudunk konkrétan a játékról – az Atari még mindig titkolózik, csak a fris-











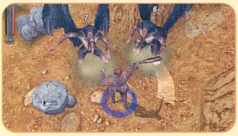


sen kiadott trailerből tudunk következtetéseket levonni. Ennek alapján a grafika jeles (és nagyon stílusos) hatalmas területeket járhatunk majd be, a GTA: San Andreas vizuális minőségét megközelítő megvalósításban. Marc barátunk egy interjúban elmondta, hogy nem akarják túlzásba vinni a harcot a játékban, a hangsúly inkább a felfedezésen lesz. A főhős nem Rambo, nem lesz képes tömegeket elpáholni, ha mindenképpen erőszakhoz kell folyamodni, inkább csendben oson, és hátulról támad. A játékban fontos szerepet kap a menekülés is: számos küldetés sava-borsát az üldözőink elől való minél gyorsabb és fájdalom mentesebb meglógás fogja a adni. A Getting Up valamikor ősszel érkezik, a dolgok jelenlegi állása szerint kizárólag Playstation 2-re.

UNTOLD LEGENDS: BROTHERHOOD OF THE BLADE (PSP)

A Sony kellemes vagdalkozós akció-RPG-vel lepi meg a nagyérdeműt a PSP március végén esedékes amerikai premierje alkalmából: az **Untold Legends: Brotherhood of the Blade** PSP nyitócím lesz az Nagy Atlanti Víz másik partján. Az Untold Le-





gends a single player csapkodáson kívül erősen koncentrál a multiplayer örömökre: négy karakterosztály (lovag, alkimista, druida és vadász) közül választva, és a többjátékos menetek idejére csapatba tömörülve kell megrendszabályoznunk a 100 pályán huncutkodó szörnypajtásokat – belőlük lesz úgy százötven féle. Az esélyeket növelendő minden karakterosztály képviselője számos speciális és mágikus támadással rendelkezik majd. A változatossággról és az elnyújtott játékidőről véletlenszerűen generált pályák gondoskodnak. Az első játéktapasztalatok (pár szerencsés kipróbálhatta a Legends-t Las Vegas-ban, a Sony PSP bemutatóján) határozottan pozitív képet mutatnak: a játék állítólag leginkább a Champions of Norrath-ra hasonlít (bizonyára nem véletlenül – az is a Sony istállójába tartozik), a kezelése egyszerű, külön gombot kapott az életerő és a mana visszatöltése, küldetésekből akad dögivel – összesen 28, kötelezően végrehajtandó „fő-questet" találunk a játékban , akinek ez nem elég, az további 20 opcionálisan felvehető mellék-küldetéssel vigasztalódhat. A Wi-Fi támogatás jól működik, a vezeték nélküli kapcsolaton keresztül egyszerre maximum négyen csaphatunk oda az nagy számban tobzódó ellenfeleknek. Várjuk.

WORMS MAYHEM (PS2 / XBOX)

A *Team 17* elképesztő ütemben gyártja az új Worms epizódokat: úgy szorgoskodnak a fiúk, mint ha holnap betiltanák a kukacos témát. Alig kaptuk kézhez a *Worms: Forts Under Siege*-et, mindjárt jön a számozott folytatás – a széria negyedik tagja a tervek szerint valamikor június végén kerül az üzletek polcaira (az európai forgalmazó a Sega helyett ezút-





tal a Codemasters lesz). A Worms negyedik része visszatér a harmadik epizód játékmenetéhez: a Worms Forts Under Siege ilyen szempontból kicsit (oké: nem is kicsit) kilógott a sorból, a valósidejű stratégiákat idéző játékelemek implementálása nem aratott osztatlan sikert. A **Worms 4: Mayhem** ezzel szemben minden tekintetben a klasszikus alapokra épít: kukacháború háromdében. A gép vagy egymás ellen, négyfős csapatokba tömörülve. Az újdonságot leginkább a játékba pakolt rengeteg új fegyver jelenti: ezúttal saját magunk mérhetünk légicsapásokat az ellenre (értsd: nem egyszerűen „behívod" az airstrike-ot, hanem te magad vezeted a repülőt, és ott oldod ki a bombákat, ahol jónak látod – jópofa, bár stratégiai szempontból nem látok nagy változást), bevethetjük a félelmetes AcélSzamarat, robbanó tehénnyájakat terelgethetünk, vagy önműködő, az ellenfélre automatikusan tüzelő ágyúkat (sentry gun) pakolhatunk a pályára. Az új gyilkoló eszközökön kívül természetesen a harmadik érsz teljes arzenálja is a rendelkezésünkre áll majd. Megcélzott platformok: Playstation 2 és Xbox, mindkét gépen on-line multiplayer lehetőségnek örülhetünk. Klassz ez a kukacosdi (mindig is az volt), de a következő epizóddal azért már várhatnának egy kicsit, a Worms 4 így első blikkre inkább tűnik kiegészítő lemeznek, mint teljes értékű folytatásnak...

STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH (PS2 / XBOX / GC / NDS / PSP)

Bizony, bizony, a prequel-trilógia záró epizódja sem ússza meg, a LucasArts lecsapja a magas labdát, javában készül a film eseményeit feldolgozó játék. A Klónok támadásánál Lucas-ék nem erőltették túlságosan az akciódús vonalat (a „hivatalos" játék a Pandemic meglehetősen közepes stratégiai elrévedése volt), most viszont ismét visszatérnek a korábban jól bevált kaszabolós stílushoz. A **Star Wars Epi-**



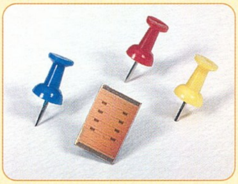


sode 3: Revenge of The Sith-ben Obi-Wan vagy Anakin felett vehetjük majd át az irányítást, a film sztoriját lazán követő missziókban – azaz RENGETEGET fogjuk suhogtatni a fényszablyát. A fejlesztők elmondása szerint a ROTS-játékkal az „autentikus jedi élmény" létrehozása a céljuk, nagyon odafigyelnek arra, hogy mind az erőhasználat, mind a kardvívás pontosan ugyanúgy nézzen mi, mint a filmben. Ennek érdekében többször ellátogattak a forgatásra, az Anakint domborító Hayden Christensen még egy rögtönzött bemutatót is tartott nekik a film akció-koreográfusával. Az utóbbi idők SW játékai nem voltak rosszak (KOTOR rulez), de a konkrétan a filmek alapján készült anyagokról ez már nem mondható el – a Revenge of the Sith az eddig látottak alapján látványosnak egészen biztosan látványos lesz, a többit meg majd meglátjuk májusban – a tervek szerint a film premierjével egy időben fog megjelenni a játék, mindenre, amire csak lehet (PS2, Xbox, GC, PSP, NDS)

MAZSOLÁZÓ

PILLANTÁS A CELL BELSEJÉBE

Február második hetében a korábbi ígéreteknek megfelelően lezajlott a **Cell** (a Playstation 3 „lelkét" is alkotó processzor, ugye) hivatalos bemutatója – az ese-



ményre a San Francisco-i Solid State Circuits Conference-en (ISSCC) került sor. Az Sony /IBM / Toshiba együtt működés egy 234 millió tranzisztort magába sűrítő, brutális lebegőpontos számítási teljesítményt („szuperszámítógép-szerű" – állítják a Cell fejlesztői) nyújtó processzort szült. A Cellben egy darab G5-ös „főprocesszor" és nyolc kisebb vektorprocesszor kapott helyet, ezek 4 GHz feletti órajelen ketyegnek, 2,5 megás cache-el megtámogatva – az összteljesítményük 256 Gflops. A Cell a GPU-val 100 GByte / másodperc, míg a memóriával 50 GByte / másodperc sebességgel kommunikál. A Sejt a nyers teljesítményen kívül többféle operációs rendszer szimultán támogatásával tűnik ki a vetélytársak közül. (Pletyó: a Playstation 3-ban *állítólag* két Cell processzor fog lapulni)

PSP: AMERIKAI DEBÜT & EURÓPAI CSÚSZÁS

A Sony hivatalosan is bejelentette a **Playstation Portable** (PSP) amerikai premierjét: a dizájnos handheld (a korábbi pletykákkal összhangban) március huszonnegyedikén debütál az Államokban. Egyelőre csak a Value Pack lesz kapható, 250 ropogós dollárért: ez a gépen kívül egy távirányítós fülhallgatót, egy demodiszket (film / zene / játék – utóbbiak nem-interaktívak, azaz játszani nem lehet velük), egy 32 megás Memory Stick Duo-t, egy hordtáskát és egy, a képernyő tisztítására szolgáló kendőt tartalmaz. A Sony ezen felül az első egymillió vásárlónak grátisz Spider-Man 2 UMD-t ad ajándékba (a filmről van szó, nem a játékról). Az egymillió gép egyébként az első heti nyitókínálattal egyenlő.

Az európai megjelenés viszont csúszik egy alaposat: Kenichi Fukunaga, a Sony szóvivője az amerikai időpont felfedése után pár nappal bejelentette, hogy eltolják a PSP korábban szintén március végére tervezett európai premierjét – a handheld valamikor 2005 első felében fog megjelenni Európában, pontos időpontot később közölnek. A halasztás oka: a Sony nem képes megfelelő mennyiségű masina legyártására, a világ (értsd: az amerikaival egy időben tartott) premier komoly ellátási problémákhoz vezetne. A lapzárta előtt befutott hírek szerint (nem hivatalosak!) mi április végén kaphatunk a PSP-ből.

EURÓPAI NDS PREMIER: MÁRCIUS 11

A **Nintendo DS** viszont nem csúszik egy napot sem: a Nintendo duálképernyős zsebkonzolja (a korábbi szóbeszéddel teljes összhangban) 2005 március tizenegyedikén debütál Európában, 150 eurós áron – közvetlenül átváltani teljesen felesleges, ez (a jóval magasabb forgalmi adó miatt) nem feltétlenül egyezik meg a magyar árral. A gép mellé a Metroid Prime: Hunters demoverziója jár majd, és természetesen mi is kapunk beépített PictoChatet. A Nintendo 35 millió eurós reklámkampánnyal támogatja meg az NDS európai premiert. A gép megjelenésével egy időben a tervek szerint rengeteg játék lesz kapható, íme egy kis ízelítő a biztosan érkező címekből: Mr. Driller (Namco), Pokemon Dash (Nintendo), Project Rub (Sega), Rayman DS (Ubisoft), Spider-Man 2 (Activision), Super Mario 64 DS (Nintendo), The Urbz: Sims in the City DS (EA), Zoo Keeper (Flashpoint). A Nintendo DS kipróbálása során szerzett első benyomásainkat pár oldallal odébb olvashatjátok.

TOO HUMAN ÉLETJELEK

A jelek szerint még mindig él a *Silicon Knights* NAGYON régóta készülő akció-kalandja, a **Too Human**. A csapat még Nintendo 64-re kezdte fejleszteni a játékot, aztán Gamecube projekt lett belőle, a 2000-es Space Worldön egy rövid techdemot láthatott a jónép, aztán (látszólag) végleg eltűnt, a Silicon Knights inkább az Eternel Darkness-szel és Metal Gear Solid: The Twin Snakes-szel foglalkozott. Most ismét felbukkant a játék neve: Szilikon Lovagék január végén (ismét) levédették maguknak a játék címét, ami általában a „most már tényleg befejezzük" irányba szokott mutatni. Pletykák: a Too Human most a következő generáci-











ós konzolokat (Nintendo Revolution?) célozza meg, és az idei E3-on bemutatót is kapunk belőle. (A hír környékén szemrevételezhető kép a 2000-es techdemoból származik)

HALO FILM: KÉSZÜL A FORGATÓKÖNYV

A Microsoft szokatlan utakon jár a HALO mozifilmverziójával: ilyenkor általában az történik, hogy egy filmstúdió felvásárolja a jogokat, aztán ők toborozznak hozzá csapatot, és filmesítik meg az időközben megíratott forgatókönyvet. A Microsoft az utóbbi idők harmatgyenge próbálkozásait látva komolyabb szerepet szán magának a produkciós folyamatban: ők maguk fogadtak fel egy forgatókönyvírót (Alex Garland – az űr követte el a remek *28 nappal később* szkriptjét, meg a Part című kultkönyvet is), és csak akkor állnak neki a stúdiókkal tárgyalni, ha már kiforrott, az eredeti játékhoz hű, jól megfilmesíthető sztori van a kezükben.

MIDWAY & UNREAL 3.0

A *Midway* több évre és több játékra szóló licenc-megállapodást írt alá az Epic-kel, mely szerint a kiadó a következő generációs játékainál az Epic Unreal 3.0 engine-jét fogja használni. Az engine és a hozzá kapcsolódó fejlesztői eszközök leszállítása azon nyomban meg-



kezdődik: a dolgok jelenlegi állása szerint a Midway Chicago Studio (NBA Ballers, Mortal Kombat franchise), a Midway Austin Studio (Area 51) és a Surreal Software (The Suffering 1 & 2) kap a mágikus matériából. A megállapodás nem a véletlen műve: mivel a Midway adja ki az Epic Unreal-játékait, érthető a hosszabb távú együttműködés. (Az Unreal Championship 2 pl. ennek megfelelően „titkos" MK-karaktereket is felvonultat majd)

KILLER 7: ÚJABB HALASZTÁS

A **Killer 7** egyre inkább kezd egy rosszul szervezett vasúti menetrendhez hasonlítani: a *Capcom* fél tucatszor biztos halasztotta már a játék megjelenését, de lehet, hogy többször is – egy ideje nem számoljuk. Korábban legalább mindig mondtak egy újabb időpontot, de most még ezzel sem szolgálhatunk: a japán kereskedők számára összeállított megjelenési listáról egész egyszerűen eltűnt a legutóbb beharangozott megjelenési időpont, a helyére pedig a „bizonytalan" szócska került. A Capcom még nem nyilatkozott az ügyben, nem hivatalos források nyomán nyárról beszélnek (és ez még „csak" a japán premier, mikorra fog ez hozzánk érni...)

GRAN TURISMO 4: EURÓPAI BONUSZOK

A Sony bonuszokkal kárpótolja a Gran Turismo 4 PAL-os verziójának leendői vásárlóit a csúszásért – lássuk a fontosabbakat. Először is: tizenkét új autó került a játékba (MAZDA 2005 MX-Crossport, Mitsubishi 2005 New Eclipse, Volkswagen 2004 Golf R32, AUDI 2003 Nuvolari quattro, AUDI 2003 Pikes Peak quattro, Chrysler 2005 300C, Alfa Romeo 2004 Alfa GT, Auto Union 1937 V16 Type C Streamliner, Chaparral 1967 2D, Chaparral 1970 2J, JAGUAR 1988 XJR9, Peugeot 1992 905B Evo). Másodszor: az európai verzió teljesen PAL-optimalizált, azaz teljes képernyőn, a japán / amerikai verzióval megegyező sebességgel fut. Harmadszor: importálni tudjuk a mentésünket a GT4 Prologue-ból. Negyedszer: az új, európai zenék mellett az eredeti japán vagy az amerikai soundtrack is választható lesz (...nem véletlenül jelenik meg a játék dual layer DVD-n), aminek én külön örülök, mert soha nem szíveltem az európai GT-k zenei anyagáét.

NINTENDO REVOLUTION: IZGALMAS PLETYKÁK

Az E3 közeledtével keményen beindul az internetes pletykagyár – szinte naponta látnak napvilágot az újabb hiresztelések a következő generációs konzolokkal kapcsolatban. Az ilyesmit persze általában erős fenntartásokkal szokás kezelni – az amerikai CVG internetes kiadása azonban olyan sok érdekes dolgot tudott leírni a **Nintendo Revolution**ről, hogy nem bírtuk megállni, hogy ne osszuk meg veletek.

Tehát: a Nintendo Revolution állítólag kétprocesszoros konzol lesz, beépített merevlemezzel, HD-DVD adathordozóval, és – most jön a legjobb – vaskos online támogatással felszerelve. A Nintendo a pletyók szerint egy ideje már dolgozik a saját online szolgáltatásának kiépítésén – a rendszer nem a Revolution premierjével egy időben fog debütálni, előbb az NDS tulajok kapnak a jóból. A Revolution négy kontroller portja *gyroscope technológiát* alkalmazó irányítókat fogad magába. Mi az a gyroscope? Ez kérem egy – például a repülőgépekben a robotpilótáknál is alkalmazott – rendkívül finom mozgásérzékelést lehetővé tevő technológia, amit a Nintendo még 2001-ben licencelt magának. A kontroller döntésével / forgatásával (is) terelgethetjük a képernyőn a karakterünket (mint pl. Yoshi Univerzális Gravitációjában a GBA-n). A Nintendo Revolutionre ismét rábogozhatjuk majd a zsebkonzolunkat – de nem a GBA-t vagy az NDS-t, hanem a GBA2-t.

Játékok. A Nintendo („állítólag" – ezt minden mondat elé tessék odatenni képzeletben) már több játékon is dolgozik a Revolutionre, köztük új Mario, Zelda és Super Smash Bros. címekkel. Ez eddig mind rendben is van, de mi lesz a revolúció, a Nintendo által beígért szenzációs újítás? A CVG forrása nem volt hajlandó konkrétumokat elárulni, csak a következőket mondta: „Technológiai szempontból semmi új, már létező dologról van szó, csak videojátékokban még nem használták", aztán hozzátette: „A érintés jó, de az érzés még jobb" („Touching is good but feeling is better").

METAL GEAR ACID: BUJKÁLÓ LEÁNYZÓK

Jó hír azoknak, akik végigfotózták az egész MGS2-t a falakra kifeszített csajos plakátok miatt: a PSP-s **Metal Gear Acid** szintén tartalmaz pár bájos kisasszonyt – vagy ahogy a játék hívja őket, „idol-kártyákat". Az idolok megszerzése nem egyszerű: speciális kódot kell beütni értük, ezeket pedig a *Konami* (ravasz módon) különféle japán férfimagazinokban publikálta. A kód inzertálása után már nézhetjük is a kártyát – ez konkrétan pár képet, és egy videót jelent minden egyes hölgyemény esetében. Hátulütő: a videó megtekintése után Snake vérezni kezd (a freudi képzettársításokba most ne menjünk bele... :-). A kártyákon egyébként feltörekvő japán csillagocskák kelletik magukat. Asaki



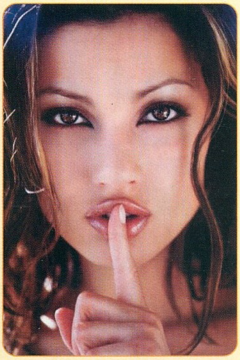
DVD「Peach」2004年3月25日発売 (フォーサイド・ドット・コム)



Yoshida, Yuu Saitou, Eri Shibuya, vagy *Yuka Kosaka* neve bizonyára nem sokat mond a hazai közönségnek – pedig helyesek. Kosaka kisasszony honlapjának (http://www.iiv.ne.jp/juicy/collection/kosakayuka/) meglátogatása után például határozottan kedvet kaptunk az ott reklámozott „Peach" („Barack") kódnevű DVD beszerzéséhez... :-)

DEAD OR ALIVE MOZIFILM INFÓK

Lassan megkezdődnek a régóta tervezett **Dead or Alive** mozifilm munkálatai: jelenleg éppen a szereplőket válogatják a filmhez. Eddig egyetlen biztos szereplőről tudni: a korábban tévésorozatokban (Dark Angel) mostanság pedig inkább a filmvásznon (Elektra) dominoritó *Natassia Malthe* egészen biztosan szerepelni fog a DOA filmben – hogy kit alakít, kérdéses. A film cselekménye állítólag nagy vonalakban követi a játékok sztoriját, de inkább a női szereplőkre koncentrál – így a DOA: Xtreme Beach Volleyballból átemelt strandröplabdás jelenetekre is számíthatunk. A konkrét forgatás február közepén kezdődik Kínában. A forgatókönyvet J.F. Lawton (Under Siege, Chain Reaction) írta, a rendezői székben pedig Corey Yuen (The Transporter) foglal helyet.





TÉVÉZÉS PSP-N?

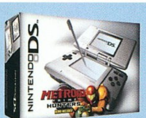
A Sony hamarosan új szolgáltatást indít be a PSP tulajdonosok számára: külön szoftver segítségével tévéadásokat tesznek elérhetővé a multimédiás képességekkel alaposan felszerelt zsebkonzolon. A PSP nem közvetlenül fogja az adást: a Sony bázisállomásai szépen leszipkázzák a földi adókról / kábelről / műholdról a programot, aztán interneten keresztül továbbítják azokat a felhasználók felé. A szolgáltatás tesztfázisa (egyelőre laptopokon tesztelnek) hamarosan elindul: először az Államokban, siker esetén később Japánban és Európában is.

RESIDENT EVIL 4: JAPÁN CENZÚRA

Jöjjön a hónap botrány-híre! Eddig abban a tudatban éltünk, hogy a japán videojátékokat általában az USA-ban és Európában szokták cenzúrázni (ugranak a szexuális utalások vagy a félreérthető / értelmezhető szimbólumok), most viszont fordítva történt – japán barátaink találták túlságosan brutálisnak a **Resident Evil 4**-et, így a *Capcom* szépen kinyirbálta belőle a fejeket szétporlasztó lövéseket. Fejre természetesen továbbra is lehet célozni, a vér is sprickol egy kicsit, de az ellenfelek kobakja nem fröccsen szét olyan ízlésesen, mint az amerikai változatban. Jó hír: az európai verziót NEM cenzúrázzák, még az ilyesmire általában roppant érzékeny Németországban is az eredeti, vérben tocsogós formájában jelenik meg a játék.

liquid

NDS: AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

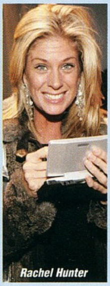


Here we go again: a *Gameboy Advance SP* megjelenése után két évvel ismét van minek örülni a zsebkonzolok frontján. A jelenlegi helyzet persze más egy kicsit: korábban a soros Nintendo masina megjelenése adott okot a felfokozott izgalmakra, most azonban ott ugrál a háttérben a PSP kódnevű kihívó is – és ez így van rendjén, az annak idején a Konzolban (még az SP kapcsán) kifejtett gondolatok („igazán jöhetne már normális konkurencia") száz százalékig érvényesek ma is. Egyelőre hagyjuk is a PSP-t, most a Nintendo duálképernyős zsebkonzoljáról, a Nintendo DS-ről lesz szó!

Az NDS november végi amerikai, és december eleji japán premierje után egy hónappal volt szerencsénk először a kezünkbe fogni az új gépet: a híreket már másfél éve figyelemmel követjük, volt (határozott) véleményünk a masina dizájnjáról, a kezdőkínálatról és a további esélyekről is – így, a gépet a saját kezemben tartva persze mindjárt más a leányzó fekvése, a saját tapasztalat alátámasztotta érvek válthatják fel az eddigi (gyakran súlyos vitákba torkóló) találgatást.

A GBA SP-t annak idején „szexi kis dögnek" neveztem: az NDS-re aggatható jelzőn még mindig gondolkozom. Bumfordi? Retro-dizájn? Foszlós kalácstól és tejszínhabos kakaótól kövérre hízott óvodás? Oké, abbahagyom: a lényeg az, hogy az NDS nem a csábító külső jegyeivel vagy ultramodern dizájnjával fog híveket szerezni magának. A gép külseje a boldog nyolcvanas évek második felét idézi, kicsit ormótlan, kicsit szögletes, de azért szerethető. Nyilvánvaló, hogy két képernyő, a beépített mikrofon, a dupla kártyahely (a felső részen az NDS, az alsón a GBA játékoknak), a megnövelt számú gomb több helyet, nagyobb felületet követel magának. Az NDS-t kihajtva nem változik a „akár nyolcvankilencben is megjelenhetett volna" érzés: sima plasztik felület, puritán megközelítés, funkcionális interfész.


Cuba Gooding Jr


Rachel Hunter


Anthony Kiedis

Az első kérdés is elődugja a buksiját: hol kell ezt bekapcsolni? A gép oldalán és első / hátsó traktusán végigfuttatott ujjak gyorsan megtalálják a kimeneteket, a hangerőszabályzót – kapcsolót azonban sehol nem lelnek. Megoldás: ki kell hajtani a gépet, ott a bekapcs. gomb az alsó részen, közvetlenül a D-Pad fölött. *Ravasz.*

Ne siessünk annyira azzal a bekapcsolással, mérjük inkább fel a konkrét méreteket! Az NDS nagy. Nem hatalmas, nem Atari Lynx nagyságú, nem egy féltégla – de jóval nagyobb, mint amihez az elmúlt néhány évben zsebkonzolozó, a handheld szórakozást a GBA / SP-vel azonosító közönség szokva volt. Kis túlzással két GBA SP egymás mellé pakolva, nem csak méreteiben, hanem súlyában is. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy az NDS nadrágzsebben problémásan hordható, „hímnemű felhasználó + szűkebb farmer + váratlan mozdulat" felállást feltételezve pedig kifejezetten veszélyes a családfánk további burjánzására. Ez van, fiúklányok, tessék készíteni a mély kabát / zakózsebeket.

MOST kapcsoljuk be a gépet: a felső képernyőn feltűnik az NDS logo, a masina finoman pittyen egyet, az alsó displayen olvasható „böngészd át el szépen a tájékoztatót az egészséged megőrzése érdekében" feliratot pedig már a képernyő megérintésével tüntethetjük csak el, vagyis érdemes kézbe venni a stylus-t (az NDS hátsó részéből lehet előhúzni). Mielőtt tovább mennénk, tisztázzuk gyorsan a stylus fogalmát: kicsiny műanyagceruza, ezzel tudsz navigálni az érintőképernyőn. Bökj, és megkapod az NDS indítóképernyőjét. Opcióhalmaz, korrektül elrendezve: indíts NDS játékot, indíts GBA játékot, indítsd a **PictoChat**et, vagy kóborolj egyet a beállítások között – én ezzel kezdtem. Jópofa ikonok, beállíthatod az időt (ha akarod, ébresztőóraként is használhatod – nem ajánlom, rondán csipog :-), pozícionálhatod a képernyőt, kiválaszthatod, hogy melyik képernyőn fusson a GBA játék, bepötyögheted a nevedet és szülinapodat, vagy akár az indítóképernyőt is kilőheted – ilyenkor kapásból indul a móka, ha játékot csúsztatsz az NDS valamelyik slotjába.



Mennél vissza főmenübe – nem lehet, a gép előbb kikapcsolja magát. (Miért?) Újraindítás, még mindig nem játszunk, jöjjön a PictoChat! Aki figyelte a híreket, tudja, hogy az NDS beépített kommunikációs / chat szoftverrel érkezik, ami alaposan kihasználja a gép Wi-Fi (vezeték nélküli kommunikációs) képességeit. A PictoChat jópofa dolog, már nevében is benne van, hogy nem csak üzeneteket írni (az alsó képernyőn megjelenő virtuális billentyűzet segítségével), hanem rajzolni is lehet vele. Probléma: egy gép van nálam, nem tudom kivel kipróbálni, így látatlanban elhiszem, hogy igaz, amit mások állítanak róla: jól működik. Négy (max. tizenhat ember befogadó) chatszoba közül választhatsz, az alsó képernyőn megírt / megrajzolt szöveget / képet egyetlen mozdulattal küldöd át a felső képernyőre és a körülötted fellelhető masinákra – remek, és roppant szórakoztató módja a chatelésnek, kétségem nincs a felől, hogy az NDS elterjedésével sokan használják majd (a klasszikus cetlik helyett) tanórák / előadások közben kommunikációra. A PictoChatből ismét csak a gép kikapcsolásával tudsz kilépni (újabb képzeletbeli kérdőjel a fejem felett), induljunk újra, és essünk neki a játékoknak!



A többes szám esetemben épphogy indokolt: az NDS amerikai kiadása vendégeskedett nálam, ehhez alapból jár egy demo, a **Metroid Prime: Hunters First Hunt**, bonuszként pedig megkaptuk hozzá a jelenleg legnépszerűbb NDS játékot, a **Super Mario 64 DS**-t, valamint a Sega formabontó **Feel the Magic XY / XX**-ét.

Hogy néznek ki az NDS játékok? Nagyjából úgy, mint egy átlagos SD memóriakártya, ha birtokolsz valamilyen digitális fényképezőgépet (vagy PDA-t), akkor jó eséllyel láttál már ilyet. Az NDS játékok nagyobbak, mint a pl. az N-Gage kifejezetten apró MMC-kártyái, de kisebbek, mint egy GBA-cartridge. Következtetés: vigyázni kell rájuk. Az amerikai játékdobozok szép méretesek, de „csupaszon" (igaz, jól rögzítve) fekszik bennük az NDS-kártya, külön műanyagtok nélkül. A tárolás valószínűleg csak addig jelent problémát, amíg meg nem jelennek nagyobb számban az NDS-re méretezett hord-táskák, vagy külön megvásárolható tokok, addig azonban nem árt odafigyelni, hogy hova teszed le a játékot – egy kaotikusabb íróasztalon könnyen szem elől tévesztheted a kis aranyost. A kártya becsúsztatása egyszerű művelet, kis nyomás gyakorlásával könnyen ki is vehető – ezzel nincs probléma. A Metroid Prime: Hunterst elindítva elégedetten mordultam fel. A játék szép, ha nem is hozza a Cube-os Metroidok grafikai színvonalát (szép álom!), de az eddig általam látott zsebkonzolos saját szemszögű lövöldék közül egyértelműen a legcsinosabb, olyan, mint ha egy felturbózott N64 játékkal játszanál. A felső képernyő által megjelenített kép minősége kifogástalan, a háttérvilágítás egyenletes, az összhatás minden szempontból kielégítő. Az NDS és a GBA képernyője között feszülő különbséget igazán akkor érzékeled, ha GBA játékot indítasz el rajta: a DS képe vibránsabb, élénkebb, élethűbb hatást kelt – az előrelépés nem kolosszális, de mindenképpen üdvözlendő.

A Metroid Prime-nál szembesültem először komolyabban az NDS legnagyobb újításaival: a dupla képernyővel és az touchscreen által lehetővé tett „újfajta" irányítási lehetőségekkel. Opciókat böködni, vagy a PictoChattel kommunikálni egyszerű: aktív PDA-userként hozzá voltam szokva, hogy a stylus-szal kell ügyeskednem. A stylus-szal JÁTSZANI viszont már nem olyan egyértelmű: a Metroidnál a kicsiny ceruza tulajdonképpen az egér (vagy a jobb analóg kar) szerepét tölti be, az irány-nyilakkal mozogsz előre / hátra és oldalazol, a stylus-szal pedig fordulsz és célzol. Fél tucatnyi irányítási módozta közül választhatsz, a teljesen digitális irányítás szerintem használhatatlan, nekem a „d-paddal mozgok, stylus-szal célzok, a képernyőre bökve ugrok, a flippergombokkal lövök" kiosztás tűnt a legszimpatikusabbnak – a korai videókon megfigyelhető, hogy a stylus-szal is lehet(ne) elvileg lőni – én is kipróbáltam, de aztán rájöttem, hogy a magyar Nintendo képviselet nem örülne, ha az érintőképernyő közepébe durván beleszúrt cerkával kapnák vissza a gépet... :-)









A *stylus-os irányítást szokni kell.* Átkozott pontosan és hatékonyan lehet vele lövöldözni (egyértelműen a LEGPRECÍZEBB irányítási forma a jelenlegi zsebkonzolos lehetőségek közül), korábban pont a béna, erősen korlátozott irányítás miatt tartottam távol magam a hordozható FPS-eketől, csak éppen ki kell tapasztalnod, hogy miképp lehet vele kényelmesen (és hosszútávon) nyomulni. A legfőbb gond az, hogy a stylus-os huncutkodás közben magát a gépet is tartanod kéne valahogy. A bal kéznél nem probléma, a jobbnál már igen. A stylus három ujj használatát igényli, így,



HARDVER ROVAT

NDS: AZ ELSŐ BENYOMÁSOK

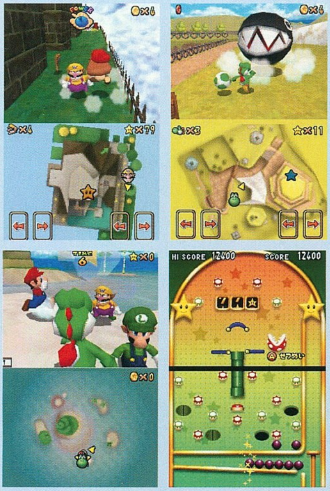




ha stabilan akarod tartani az NDS-t, a kisujjadat a készülék hátuljához kell tapasztanod, egyfajta szoros ollót képezve a kisujj és gyűrűsujj között. Furcsa? Furcsa bizony, de megszokható. Pláne úgy, hogy a stylus nem az egyetlen lehetőség az analóg irányításra: a hüvelykujjaddal majdnem olyan virgoncan mozoghatsz az érintőképernyőn, mint a cerkával. Alapból így mocskolod / karcolod a képernyőt, ennek elkerülése végett adják a NDS-hez a thumbstrapet (általam barkácsolt magyar megnevezéssel: *hüvelykszalag*ot). A hüvelykszalag egy, a hüvelyujjad begyére erősíthető... szalag (szóismétlés rulez!), némileg érdes felülettel – így egyszerűbben, károkozás nélkül tapogathatod a touchscreent, és persze csak egy ujjadat foglalja le három helyett.

A Metroid demo elég rövid (három játékmódot próbálhatsz ki: egy kalandozós, egy túlélős-lövöldözős és egy labdagörgetős-gyűjtögetős), de legalább van benne három multiplayer pálya, ahol egymásra lehet lövöldözni. Ellenfél hiányában ezt sem tudtam kipróbálni, a rövid single player kóstoló alapján van egy olyan gyanúm, hogy az NDS-es Metroid Prime inkább akció-ügyességi játék, a GC-s inkarnációk feladatmegoldós-logikai elemeivel nem sűrűn találkoztam (nincs pl. szkennelés) – ettől persze még elképzelhető, hogy a full verzió mást / többet nyújt.

Jöjjön a **Super Mario 64 DS**, amely minden porcikájában remek játék. A játék gerincét az N64-es Mario 64 képezi – a klasszikus platformer tarkabarka, némileg javított grafikájú (ez elsősorban a textúrák minőségében érhető tetten) és tartalmilag is felturbózott (többféle választható karakter, bővített pályák) újragondolása. A Mario 64 minden idők egyik legjobbja, ennek megfelelően az NDS verzióra sem lehet semmi panasz. Már a Metroid Prime: Hunters-nél is feltűnt, hogy milyen jó az NDS hangszekciója:



választhatunk sztereó és (virtuális – a gépen „csak" két hangszóró található) surround beállítások között – utóbbi határozottan meggyőző, tényleg térbeliséget kölcsönöz a hangoknak. A Mario is jól teljesít ezen a téren: az ismert dallamok és hangok kitűnő minőségben szólalnak meg. A Mario 64 DS tipikusan az a játék, ahol jó hasznát vesszük az analóg irányításnak, még akkor is, ha a Metroiddal ellentétben ez korrektül játszható az iránygombokkal is, jól kihasználja a megnövelt gombmennyiséget (GBA – két gomb + két flipper, NDS: négy gomb + két flipper). Ismét a thumbstrap nyújtja a kényelmesebb megoldást, sőt, az egyetlen normális analóg megoldást: a stylus használata itt túlságosan körülményes. A „főjáték" gyümölcseinek élvezete előtt / után / közben érdemes egy hosszabb pillantást vetni a Super Mario 64 SD „REC" menüpontjára is, hogy aztán napokig csak azzal foglalkozzunk. REMEK minijáték-gyűjtemény lapul itt (a főjátékban kell őket megnyitunk), sok olyan mókás minigame-mel, amik direkt a két képernyő / touchscreen nyújtotta lehetőségekre lettek kihegyezve. Két épület egymás mellett, köztük feneketlen szakadék: balról Máriók ugrálnak le, neked pedig trambulinokat kell rajzolnod alájuk, hogy visszapattanjanak a másik épület megfelelő emeletére. Vagy: légideszantos szörnyikék érkeznek felülről, te az alsó lépernyőn található csúzlit feszíted ki a stylus-szal megfelelő irányba – a lövedék átszáguld a felső képernyőre (is), és ott tarolja a támadókat.

A **Feel the Magic** (nálunk **Project Rub** néven fut majd a játék) ilyen szempontból sokkal jobban rámegy az NDS speciális képességeire: a játék során soha nem kell hozzányúlnod az iránypadhoz vagy a gombokhoz, MINDENT a stylus-szal (vagy a hüvelykujjaddal) intézel. Ha rokonítani kéne valamihez, leginkább a Warioware-t tudnám felhozni példának: ez is minijáték-kollekció, egy-egy nagyon jópofa udvarlós-romantikus történet köré fűzve. A minijátékok többsége nagyon jól eltalált darab (el kell takarítani a szemetet az útból a bevásárlókocsin alászánkázó hőseink előtt; gyorsan be kel ütni az ejtőernyősök feje felett megje-



lenő számot, hogy ernyőt bontsanak; a stylus-szal „meg kell fogni" a kiszemelt kislány kezét, és közben hessegetni a ránk támadó méheket – utóbbi NAGYON aranyos), némelyikük pedig kifejezetten forradalmi. Az egyik minijátékban például a tó közepén fuldokló kishölgyet kell kimentenünk: egy vitorlásban ülünk, a szél szerepét pedig a játékosnak kell eljátszania, azaz minél erősebben FÚJNI kell az érintőképernyőt, hogy a vitorlás átszelje a habokat – *zseniális*! A másik „furcsa játék" az NDS beépített mikrofonját használja: szívünk hölgye a park közepén ácsorog, mi pedig – kulturált fiatalemberként – hogy máshogy is hívnánk fel magunkra a figyelmet, mint hangos ordibálással? Ez gyakorlatilag annyit tesz, hogy egy hatalmasat kell üvöltenünk, méghozzá a szó legszorosabb értelmében, tehát TÉNYLEG rá kell ordítani az NDS-re. Utóbbi két játéktípus közlekedési eszközön ugyan bajosan játszható (az ordibálós játéknál így is majdnem mentőt hívtak hozzám a szomszédok... :-), de remekül megmutatják, hogy milyen plusz lehetőségek bújnak meg a Nintendo DS-ben.

Mert lehetőségek vannak dögivel: a Nintendo DS tagadhatatlanul INNOVATÍV szerkezet. A hosszú távú sikere a játékokon áll vagy bukik: jó ötletekkel CSODÁKAT lehet vele művelni, Iwata-san nem a levegőbe beszélt, amikor új területek, és új, korábban nem játszó rétegek meghódítását emlegette. Egyszerűen kezelhető, a játékost magába szippantó, a két képernyőt és a touchscreent maximálisan kihasználó, élvezetes játékokra van szükség, olyanokra, mint a *WarioWare Inc.* (Made in Wario, ha úgy jobban tetszik) NDS verziója. A handheld gaming savát-borsát szerintem a könnyen átlátható, könnyen kezelhető, öt percig vagy két óráig egyaránt ugyanazzal az élvezeti értékkel használható játékok jelentik – az NDS pedig elsőrangú platformot nyújthat ennek a stílusnak. Final Fantasy Tactics DS a hardcore arcoknak, PictoChat és Mario-minijátékok a casual gamernek: az NDS-ben komoly potenciál lakozik, kérdés, hogy a jövőben ki és mennyire akarja / tudja majd kihasználni. A vezeték nélküli multiplayer szintén remek lehetőségeket rejt magában: a jelek szerint sok NDS játék támogatja majd a „elég egy játék, a haver csak áthúzza magához a soros pályát, és már mehet is a küzdelem" opciót, és a wireless chat erejét sem szabad alábecsülnünk – a Nintendo jelenleg futó, Utada Hikarut szerepeltető amerikai tévéreklámjában nem véletlenül adja át a barátainak a gépet egy „We can chat on this!" felkiáltás kíséretében a népszerű japán popcsillag. A Nintendo DS az Államokban és Japánban jelenleg nagyon szép köröket fut, az első kétmillió példány villámgyorsan gazdára talált. Az európai megjelenési időpont (március 11) lapzárta előtt nem sokkal látott napvilágot, a 150 eurós ár magyar megfelelője azonban (a sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének pillanatában) még nem ismert.

Ennyi élményanyag gyűlt össze a szűk két hetes használat után a Nintendo DS-el kapcsolatban. Tökéletesen meg vagyok vele elégedve? Dehogy. A külső dizájn puritán (emberi gyengeség: szeretek villogni a frissen beszerzett technológiával – az NDS-t be kell kapcsolni ahhoz, hogy ezt megtehessem), az érintőképernyő tartósságával kapcsolatban vannak kétségeim (vigyázni kell rá veszettül, szerintem nagyon könnyen karcolódik), és az egy feltöltéssel lenyomható játékidő sem feltétlenül egyezik meg a Nintendo állításaival – szerintük ugyanannyi, mint a GBA-nál (azaz: kb. 10 óra), szerintem meg egy fokkal kevesebb (kb. 8-9 óra – valószínűleg a dupla képernyő, és a jobb minőségű háttérvilágítás a ludas). A tartalom azonban mindenért kárpótol: REMEKÜL szórakoztam az NDS-szel. Tovább megyek: a rendes körülmények között félévenként három órát „videojátékozó" asszonypajtás is remekül szórakozott vele, néha úgy kellett elimádkoznom tőle a gépet, ez pedig jelent valamit. Leginkább azt, hogy érdemes lesz odafigyelni a Nintendo duplaképernyős zsebkonzoljára – megfelelő játékfelhozatalt feltételezve sokan fogják nyugdíjba vonultatni miatta az eddig hűségesen szolgáló GBA-t. (*A tesztgépért és a játékokért hatalmas köszönet a Stadlbauer Kft.-nek és Cheap barátunknak!*)

Liquid

Engedjétek meg, hogy végezetül egy kis sztorival dobjam meg Liki amúgy is élvezetes cikkét. A napokban történt, hogy összejöttem egy megalakulós-megokosodós estére Dezső barátommal. Imádok Dezsővel filozofálgatni, mert ő azon ritka kevesek közé tartozik, aki tényleg elgondolkodtató, sőt mi több, meglepő, „soha eszembe nem jutott volna" gondolatokkal szokott meglepni (nem úgy, mint a sok félidióta a különböző netes fórumokon, akik a legtöbbször vicces – pl. ami eddig fehér volt, az mostantól legyen fekete –, máskor inkább szánalmas – a Konzol tördelése szocreál, olyan, mint a Kiskegyed... te csak tudod nyomorult, te elő vagy fizetve rá – „ötleteiket" „építő kritikaként" kezelik, nem gondolva arra, hogy nem feltétlenül kéne gyökeresen változtatni egy olyan újságon, ami több mint 7 éve piacvezető :).

Szóval kérdezi a Dedi, hogy milyen volt kint a PSP bemutató, és mi a véleményem a két új handheldről. Mondom neki Dedi, lehet imádni a cégeket, és lehet őket gyűlölni, de aki tovább lát 2 centivel az orránál, és nem síkhülye, annak be kell látnia, hogy az NDS a PSP mellett – **a külsejüket és a mögöttük álló tőkét vizsgálva** – nem több, mint egy aranyos, vicces kis izé. Biztos innovatív, biztos jók lesznek a játékok, biztos jó dörzsölgetni a képernyőt, de az NDS a '80-as éveket idézi, a PSP viszont ultra hi-tech dizájn.

Mondja erre a Dezső: „Martin, ez volt a legutolsó, végső bizonyíték arra, hogy a Nintendo jó magasról, és nagy ívben sz*rik az egész világra. A Nintendónál hithű szamurájok, igazi nacionalista hazafiak dolgoznak, akik a kis országuk kis gamereinek igényeit tartják **elsősorban** szem előtt. A gamereik pedig ugyanilyen hithű szamurájok, akik igyekeznek ezt úgy meghálálni, hogy ha kell, 5-6 órát is sorban állnak a dermesztő hidegben, csak, hogy első nap megvehessék az új gépeket. Ilyen felfogás, ilyen korrekt hozzáállás Amerikában és Európában nincs. Itt csak gyűlöletkeltés van (vedd meg a mi gépünket, a másiké sz*r), 95%-os warezolás van (minek a gyönyörű eredeti doboz, minek a szép gépkönyv, elég a 70 forintos írható DVD). És mi a helyzet Japánban? Egy, de inkább másfél évvel előttünk járnak. MINDENÜK ultra-mega-giga hi-tech design, a kenyérpirítótól a hajszárítóig, olyan plazma TV-jeik, olyan erősítőik vannak, olyan technikát használnak, ami hozzánk talán egy év múlva jut el, és akkor is csak csillagászati áron. Egy éve fut náluk a 3G telefon, mi még a s*ggünket verjük a földhöz egy jó képeket készítő fotós készülékért, ők meg már rég látják egymást beszélgetés közben! Sőt, már az „eldobható" telefonjaik is 3G-sek. Egy ilyen világban szerinted Martin érdekli az embereket egy hi-tech hordozható konzol? Örülnek neki, ha végre kapnak egy kis retrot, ha kapnak egy kis Super Nintendo vagy N64 feelinget. Nekik nem kell, hogy csillogjon-villogjon az NDS, nekik pont ez jön be, a Game & Watch retro dizájn."

Mennyire igazad van Dezsőkém! ;)

Martin



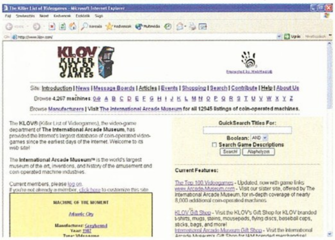
KONZOL.NET

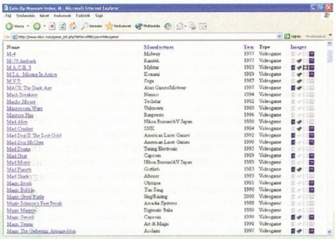
Az ember kattintgatós perceiben néha eltéved olyan témájú internetes oldalakra, melyek nyomot hagynak benne – legyen az retro, nextgen, vagy épp játékok zenei aláfestésével foglalkozó site – könnyen a klasszikus kedvenceink között találhatjuk magunkat. Úgy gondoltuk itt az ideje, hogy a virtuális hálónkkal néhány érdekességet kihalászva megmutassuk, igazi finomságok is rejlenek az átláthatatlan linkek és oldaltömegek között – ebből szemezgettünk néhány apróságot, íme!

KILLER LIST OF VIDEO GAMES

Minden, amit tudni akarsz az árkád játékokról, de eddig senkitől sem tudtad megkérdezni. Közel 5000(!) játéktermi masina a világ minden tájáról, ABC rendbe szedve, esetleg gyártó vagy gyártási év szerint rendszerezve, a róluk fellelhető összes adattal (játékosok száma, irányítás módja, hang, grafika, kabinetek verziói), rengeteg képpel, feldolgozhatatlan mennyiségű információval.

http://www.klov.com/





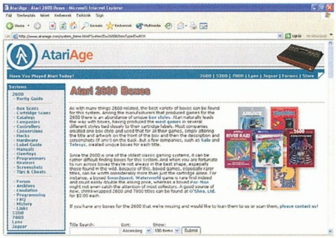


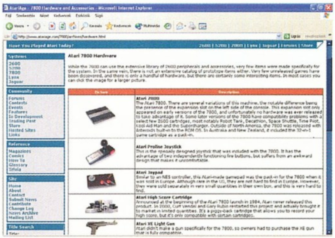
ATARIAGE

Minden, amit tudni lehet az Atari retro konzoljairól. 2600, 5200, 7800, Lynx, Jaguar – mindegyikhez doboz, kártya, katalógus, hardver- és szoftverképek, gépkönyvek és kezelési útmutatók.
Ráadásként tudósítások a jelenleg is aktív Atari rajongói szcénáról, klubokról, rendezvényekről.

http://www.atariage.com/





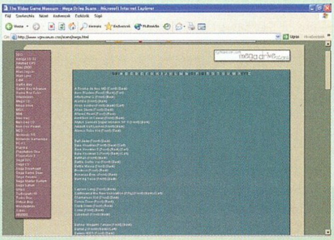


THE VIDEO GAME MUSEUM

Az internet egyik legprofibb (retro)konzol gyűjtőhelye! Ötven különböző gép (mindenféle variációban) leírása, több mint ötezer dobozkép (köztük egészen komoly ritkaságokkal), közel ezer játékhirdetés, artworkök, wallpaperek, retro játéktesztek.
Ami véleményünk szerint a site legnagyobb ereje, az a több mint 12 ezer játékkép (itt aztán minden stuffhoz találsz screenshotot, amivel életed során játszhattál) és a több mint kétezer MEGNYERÉS KÉP – ha egy retro játékot annak idején nem sikerült végigvinned, itt most megnézheted, miről maradtál le... :)

http://www.vgmuseum.com/







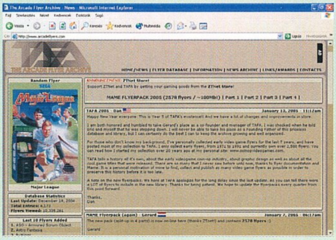
SPACE INVADERS SHRINE

Ha vertikális shooter, akkor becsületbeli ügyünk megemlíteni a stílus leghíresebb képviselőjét: név szerint a Space Invaders-ről van szó, mely már ugyan megért jó néhány folytatást (készült belőle a jelenlegi konzolgenerációra is), de az eredeti Toshihiro Nishikado-féle 1978-as ős-klasszikust nehezen tudják überelni. Az oldalt készítő Bonn-i származású Dirk fiatalember Retro rajongó, rendelkezik egy '78-as Space Invaders Kabinettel, valamint a Nebulous Bee (Galaga-bootleg verzió) című kevésbé populáris boarddal is – valószínűleg előbbi adta az ötletet, hogy ilyen ízléses csokorba fogja össze a produktumról fellelhető érdekességeket.
Találunk itt Flash alapú SI klónt, játéktermi gépek flyerjeit, felruházhatjuk op. rendszerünket mindennemű multimédiás tartalommal, de akár magunkat is meglephetjük egy-egy Space Invaders bögrével, T-Shirttel avagy egérpaddal. Ha pedig jól kiköltekeztük magunkat, belefeledkezhetünk egy kellemes MAME partiba, ahol halomra lődözhetjük a gonosz idegeneket.

http://www.spaceinvaders.de

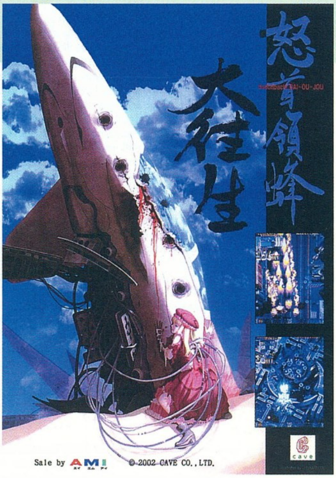












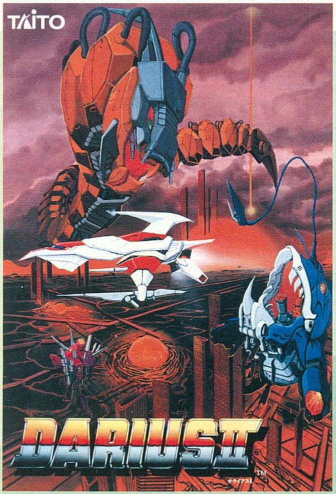


ARCADE FLYERS

Tisztán emlékszem még első játéktermi élményemre: egy Nintendo PlayChoice masina előtt múlattuk az időt, néztük a „nagyokat" hogyan játszanak. Anno már a kabinetek formájáról tudtuk, melyik játékkal van éppen dolgunk, a nagy reklámplakátokról nem is beszélve. A villódzó fények és a füst közepette már akkor tervezgettük, hogy bizony nekünk is lesz odahaza ilyen csodagépünk, hiszen ki ne akart volna egy Little Nemo: The Dream Mastert, vagy egy Dariust az előszobába magának... nos, a helyzet azóta sem változott – maximum annyiban, hogy ha elnézegetem ezeket az árkád játékgépeket azonosító hirdetőtáblákat, nem csak a birtoklás, de a barkácsolás vágya is előtör belőlem.

A dédelgetett kabinetem megépítéséig azonban marad az Arcade Flyers központ: szinte érzem a melegedő áramkörök illatát, mikor a gigászi adatbázisban turkálok kedvenceim után. Tedd meg te is, keresd meg az emlékezetes neveket és gyűjtsd össze őket, míg nem lesz sajátod. Mert megérdemled.

http://www.arcadeflyers.com



MAME CABINETS COMMUNITY

Egy játéktermi masina mindenféle finomsággal felvértezve a nappaliban... szépen hangzik, nemde? Ha az imént erről áradoztunk, most lehetőségünk adódik valóra váltani. Világszerte rengetegen gondolják úgy, hogy egy kiszuperált PC-vel árkád játékos rendszert fabrikálnak a barkácsműhelyükben. Ha a kitöltetlen szabadidődet hasznos dolgok készítésére akarod fordítani, itt a lehetőség: fogd be a családot, vagy indulj egyszemélyes hadjáratra. MAME (az egyik legismertebb arcade emulátor) a PC-n, csavarhúzó és dekopír fűrész a kézben: készíts magadnak árkád kabinetet!

A MAME Cabinets Community olyan tagokat számlál, akik hódolnak eme művészetnek, kiélik kreativitásukat és nem utolsósorban nagy játékosok. Az alant elterülő három linken olyan úriemberek mutatnak példát, akiknek otthonában már ott virít munkájuk gyümölcse, egy játéktermi masinába bújtatott PC – az árkád hangulatért felelős dolgok összességével együtt: nagy monitor, irányítókarok, érmekoppanás, halk zümmögés és a hamisítatlan játéktermi feeling. Az 576 Team tagjainak fejében is megfordult már eme gondolat, mert ha másképp nem is, de így megvalósulhat egyik álmunk – akárcsak neked.

http://www.mameroom.com/home.htm
http://www.doughcade.com/doughcade/index.asp
http://cmdrtaco.net/jubei/details.shtml

RETROGAMING RADIO

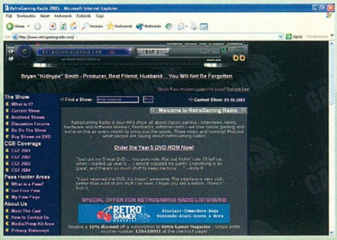
Mindent a szemnek és... mindent a fülnek; hogy ne csak a látóidegeinket kényeztessük mindenféle okossággal, mutatnánk valami igazán finomat. Főleg az idősebb korosztálynak, de minden lelkes olvasónknak, aki fogékony a Retro, mint műfaj iránt. Hallottál róla? Érdekel? Ismered? Felidéznéd? Most minderre lehetőséged van, hiszen a Retrogaming Radio hetente jelentkező online rádióadása pont ilyen célból született meg öt hosszú évvel ezelőtt.

Az MP3 alapú showműsor mindennel foglalkozik, ami a klasszikus játékokkal kapcsolatos: műsorai között fejlesztőkkel készített interjúk, hardver és szoftverismertetők, visszatekintések, toplisták, OST kívánságműsor és még sok finomság lapul, mely csak arra vár, hogy a hetente jelentkező blokkban nyitott fülekre találjon. A korábbi műsorok mind-mind letölthetőek, így aki esetlegesen nem online az adott időpontban, az sem marad le semmiről. Egy újabb kedvenc, mely reményeink szerint mostantól még ismertebb lesz az 576 Konzolt olvasók körében.

http://www.retrogamingradio.com/

Ennyi fért e havi KONZOL.NET blokkunkba, reméljük jövő hónapban is érdekes témájú oldalak ajánlóival lephetünk meg benneteket. Addig is: Stay Tuned!

Stinger stinger@576.hu





ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK

FIFA STREET (ELECTRONIC ARTS) (GC, PS2, X)





Nagyon sokat vártam ettől a játéktól a hangulatot illetően, ugyanis a mai napig tisztán emlékszem, hogy a Fifa '97-es verziójának teremfoci részét mennyi ideig nyüstöltem – nálam nagyjából akkor volt csúcson a sorozat. Az első képek megérkezésekor egy kicsit más környezetbe ültetve, de ugyanezt a hangulatot véltem felfedezni. Persze egy kicsit féltem, hogy a „nagy" Fifát kapjuk itt is, csak átrajzolják a környezetet. Szerencsére szó sincs erről, azon kívül, hogy itt is labdával fogunk játszani, semmi egyéb hasonlóság nincs. A pályán összesen csak nyolc játékos van (ebből egy-egy kapus), és az alapterület is kicsi, így grafikailag apait-anyait bele tudtak tenni a készítők! A focisták nagyon igényesen vannak kidolgozva, „szülőatyjuk" egyértelműen felismerhető poligongazdag testük alapján. A pályák nagyon változatosak, itt aztán tényleg az utcán fogunk játszani, így a falra festett kaputól a játékteret szegélyező kerítésen át a potyogó vakolatig mindennel fogunk találkozni, ami széppé varázsolhatja a környezetet!

A játékmenetet tekintve már az opciók vizsgálatakor észrevehetjük, hogy itt bizony nem a valósághű szimulációra van kihegyezve a program, hiszen a rendelkezésre álló gomboknak csupán a töredékét lehet használni – bár szerencsére ez is tökéletesen elég. Itt ugyanis a laza stíluson, az elegáns trükközésen és a villámgyors gólszerzésen van a hangsúly. Pillanatok alatt át lehet futni a pálya egyik végéből a másikba, ez nagyon lüktetővé teszi a mérkőzést, mindig történik valami, amire oda kell figyelni. Nem elég eredményesnek lenni, itt tetszetősen is kell játszani: a trükkös mozdulatokat és a különböző kombinációkat díjazza a **Fifa Street**, így ezek begyakorlása és megfelelő előadása lehet az, ami garanciát jelenthet majd a hosszú távú szórakozásra is, és amiben igazán újat képes nyújtani a játék, ezt eddig csak kosárlabdás verzióban tapasztalhattuk meg. A kiadó sportjátékainak sajnos már évek óta nem vagyok rajongója, de ezt kegyetlenül várom! A PS2 verziót próbáltam ki.

YS: THE ARK OF NAPISHTIM (KONAMI) (PS2, PSP)





Viszonylag ritka, hogy szerepjátékokból előzetes tesztverzió érkezik (kézcsókom, egy félkész FFXII rendel, köszönöm!), sokkal jellemzőbb ez az akció és sportjátékokra. No, mindenesetre nem haragudtam ezért, sőt, viszonylag kellemes meglepetés volt. A „viszonylag" szó, kicsi távolságtartást sugalló okára később visszatérünk.

Egy farokkal és hosszú fülekkel rendelkező lények által benépesített szigetre sodor a tenger egy fiatal, eszméletlen ember férfit. Szerencséjére az őslakosok fiatal papnője talál rá, aki a két faj közti ellenségeskedést figyelmen kívül hagyva nem veri szét egy szöges bunkóval, hanem a falusiak legnagyobb megrökönyödésére hazaviszi és meggyógyítja. Hamarosan megtudjuk, hogy egy éppen megsemmisítés alatt álló kalózhajóról esett a tengerbe – ismét szerencsésnek bizonyul, hiszen a kalóz szó értelmét nem ismerik a helyiek.

Emberünk nem kér a további vendégszeretetből, és nyakába veszi a világot, egészen pontosan a helyi erdőt. Ez az a pillanat, ahol néhány szót kell ejtenünk a játékmenetről. Habár a cikk elején az RPG szót használtam, itt senki se valódi szerepjátékra gondoljon, hiszen ez tulajdonképpen egy igényesen megcsinált hack & slash. A harcok valós időben zajlanak, viszonylag egyszerű a megvalósításuk, extraként szinte csak az ugrás és a támadás gomb különböző kombinációi nevezhetők. Az Alundrákat ismeri valaki PS1-en? Ha igen, akkor tökéletesen el tudja képzelni, mire számítson, bár itt kevesebb lesz a feladvány, több a harc. Ezek voltak a „negatívumok", nézzük a másik oldalt: a grafika elsőre egyszerűnek tűnhet (kicsit az előző konzol-generációra emlékeztet), de hihetetlenül hangulatos, és miután megszoktuk, kimondottan szépnek is nevezhetjük – mivel várható PSP verzió is, nem csodálkoznék, ha egy az egyben ezt portolnák át változtatás nélkül...

A szereplők stílusosak (manga utálók mindenesetre kerüljék el messziről), az átvezető videók jók, a zene tisztességes munka. A történetben remélem nem fog kiderülni, hogy mi vagyunk a szigeten lakó nép évszázadok óta várt kiválasztottja, mert ha ez lesz, bizisten nem rakok többet RPG-t a gépembe. Kicsit még bonyolíthatnák a játékmenetet a megjelenésig (nem fogják, rengeteg mindent kellene elölről kezdeni), mert sok újdonsággal nem találkoztam, amit ne láttunk volna már ezerszer. A PS2 verziót próbáltam ki.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005 (ELECTRONIC ARTS) (GC, X, PS2)





A januárom a Pro Evo 4 jegyében telt, általában minden nap, munka után játszottam vele egy kicsit, annyira magával ragadott. Ha lenne két oldalam, szívesen belemennék, egy olyan PES-Fifa elemzésbe, amely a különbségeket emeli ki, de itt most nem tehetem ezt meg. Idén nincs sem VB, sem EB, így valami mást kellett kiadnia az *Electronic Arts*-nak, amivel év közben is lehet pénzt keresni, na meg persze amivel a focirajongók el tudnak szórakozni. Ez lett a Bajnokok Ligájának aktuális szezonját feldolgozó program, ami valószínűleg azért lett ilyen hamar készen (az általam tesztelt verzió szerintem nagyon közel van a majdani véglegeshez), mert csak aprókat kellett a Fifa 2005-ön alakítgatni. Nézzük gyorsan, hogy mire számíthatunk! A külsőségekre ezúttal sem lehet panasz, hiszen kétségtelenül ez lesz mostantól a legszebb konzolos focijáték, ráadásul már most januárban szinte tökéletesen fut PS2-n, ami a tavalyi hivatalos EB-játékról még a megjelenéskor sem volt elmondható...

Kapunk egy újfajta karrier módot, melynek során edzőként helyezkedünk el egy tetszőlegesen választott klubnál, ahol feladatokat kell teljesíteni. Amennyiben az első meccsen pl. nem nyerünk, már ki is rúgtak minket. :) Persze nem mindig jár ilyen drasztikus következményekkel, ha a kapott feladatot nem tudjuk elvégezni rendesen. Egyik alkalommal a klub b-csapatát kellett legalább 2 góllal megverni, én szerencsétlen pedig a Real Madriddal játszva olyan gyenge cserék ellen kellett, hogy felvegyem a küzdelmet, mint Raul vagy Morientes. Persze, hogy nem sikerült őket kettővel verni, de ezek után nem rúgtak ki, csak azt a kötelező feladatot kaptam, hogy az első csapatból adjak el három sztárt, és vegyek helyettük másokat. Nagyon jó kis ötletek ezek! És milyen maga a játék? Nagyjából ugyanaz, amit eddig megszokhattunk. Én finoman fogalmazva sem vagyok rajongója a Fifa szériának, de elismerem, hogy sokak számára nagyon szórakoztató a gyors sikerélményekkel teli pörgős meccs élménye, és ebben tényleg ott van a játék! Nem szimuláció, csupán mindenki számára elsajátítható könnyed irányítás – évről évre ez a siker kulcsa. Ebből sem fognak keveset eladni, az biztos. A PS2 verziót próbáltam ki.

NBA STREET V3 (ELECTRONIC ARTS) (GC, X, PS2)



Tegyünk egy villámkirándulást a két méter magas emberek, a lowriderek, a kilós fukszok, a divatosan laza szerkók és a hiphop világába. Igen, egy sportjátékban, ahol az említett összetevők legalább akkora szerepet kapnak, mint maga a játék. Itt időt kell szakítani az öltözködésre, a játékosunk fazonjának igazítására és a speciális mozdulatok megvásárlására. Aki nem látott még hasonló kosárlabda játékot, annak eláruljuk, hogy a hangsúly itt nem a szimuláció lemodellezésén van, hanem azon, hogy miként lehet az utcai kosarazást – összekötve valódi játékosok szerepeltetésével – néhány extrával feldobni, így érve el a titkos hatást, amelyet mindenki hajt, a nagyszerű játszhatóságot. Itt felugorhatunk az égbe zsákolásnál (és ez nem túlzás, tényleg 5-6 méter magasba tudunk néha emelkedni), az ellenfelet trükkök tucatjaival kergethetjük az őrületbe, és gyakorlatilag bármit megtehetünk annak érdekében, hogy a labdát a kosárba juttassuk. Minden alkalommal, amikor pontszámmal is értékelhető akciót hajtunk végre, a gamebreaker mércénk növekszik, és ha eléri a maximumot, akkor több másodpercen keresztül alázhatjuk szanaszéjjel az ellenfelet, de olyan szinten, hogy arra az időre akár ki is mehet a szobából, annyira nem lesz beleszólása a dolgokba.

Rengeteg mai és régebbi sztár került bele a játékba, de ha nem velük szeretnénk pengézni, akkor simán elkészíthetjük virtuális megfelelőnket, akár hölgy formájában is.



A grafikáról ugyanaz mondható el, amit a Fifa Streetnél már említettünk: a játéktér szűkössége és a játékosok alacsony száma miatt annyi poligont pakolhattak bele a programozók, amennyit nem szégyelltek, és emiatt döbbenetesen néz ki az **NBA Street V3**! A PS2 verziót próbáltam ki.

EYETOY ANTIGRAV (SONY) (PS2)



Olyan régen készül az **Antigrav**, hogy már igazán kíváncsi voltam, végül mit hoznak ki belőle. Képzeljünk el egy olyan játékkörnyezetet, ahol az F-Zero futurisztikus világát vegyítik az SSX sorozat lesiklásaival, és ahol a szereplőt mi irányíthatjuk, de nem ám kontrollerrel, hanem a kamera segítségét felhasználva testünk mozgásával. Az nem újdonság, hogy mennyire zseniális találmány az EyeToy – ezt talán csak a Generation F tagjai képtelenek elismerni -, azonban a mostani, merőben újszerű alkalmazása igazán meglepett. Aki ismeri a korábbi kamerás játékokat, az hozzászokhatott, hogy saját habteste megjelenik a képernyőn is, mi több, aktív részesévé válik a történéseknek. Itt erről szó sincs. Az elején a fejünket bekonfigurálja a gép – ekkor láttuk magunkat utoljára. Az általunk irányított figura hátulról, külső nézetből követhető figyelemmel, és ténykedésünkre csupán a jobb alsó sarokban elhelyezett fejecske és két kéz utal, melyek mutatják, hogy éppen mit csinálunk.

S hogy mi a cél? Az attól függ, hogy milyen típusú pályát választunk, ugyanis vannak olyanok, ahol teljesen mindegy milyen áron, de elsőként kell beérkezni, míg másokon azon van a hangsúly, hogy milyen magas pontszámot tudunk trükkökből összehozni. Gyakorlatilag mindenhez a fejünket és két kezünket használjuk, no meg persze felsőtestünk mozgását, hiszen előbb-utóbb úgyis ráállunk arra, hogy kanyarodásnál teljes



testünkkel dőljünk a megfelelő irányba. Aki játszott már autós játékkal, az biztos észrevette már, hogy az ember a kanyarokban öntudatlanul is testtel dől be, pedig az egyszerű ujjmozgatás is elég lenne. No itt ki lehet éhi az ilyen jellegű hajlamokat. Ugrálni, guggolni és gyorsítani is egyszerű fejmozdulatokkal tudunk, míg a kezünk a kanyarodáshoz, a felszedhető extrák eléréséhez szükségeltetik. Ha a levegőben tartózkodunk éppen (elő fog fordulni jó gyakran!), akkor is kecses karlendítésekkel tudjuk előhozni a pörgéseket, forgásokat és egyéb akrobatikus mozdulatokat. Az a játék lesz az Antigrav, amire talán az „érdekes" szó illik leginkább. Nincs komolyabb hibája (ha csak az nem, hogy fejünk helyzetétgyakran kell újrakonfigurálni, mert néha egy-két hirtelen mozdulat hatására elfelejti a program), de valamiért mégsem hiszem, hogy mindenkinek tetszeni fog.

FIGHT NIGHT ROUND 2 (ELECTRONIC ARTS), (GC, X, PS2)



Sajnos az előtesztelt játékok közül ez volt a legkezdetlegesebb állapotban, nem voltak ritkák a képtercenkénti fagyások, így a legjobb bokszprogram második felvonásáról csak röviden tudok beszámolni. A tavalyi év során megjelent, forradalmi újításokkal teletűzdelt Fight Night feljavítása a „második menet", közel sem találhatunk benne annyi innovatív megoldást, mint egy évvel ezelőtt. Ez persze nem gond, hiszen a korábbi verzió nagyon jól sikerült, minek változtatnának rajta komolyabban, nem igaz?

Azért a játékmenet szempontjából kellemesnek nevezhető momentumok vannak, mint pl. az erősebb ütések lehetősége, amikkel akár azonnal a földre vihetjük az ellenfelet, ha sikerül tökéletesen időzíteni és kivitelezni a mozdulatot. Ha nem, akkor persze ott állunk védtelenül az ellenfél ellentámadására várva, de hát kockáztatni kell néha a siker érdekében. Ha egymás után többször keményen megsoroztuk az ellent, és már nagyon ramaty állapotban van, az idő belassul körülöttünk, és bevihetünk egy halálos kombinációt, aminek hatására egy ló sem kelne fel. Persze ilyenkor ha ügyetlenebbek vagyunk, akár egy sima ütéssel is megoldhatjuk a helyzetet, de ez értelemszerűen nem lesz olyan eredményes, könnyű utána felállni. Inkább jópofa, mintsem hasznos újítás, hogy a menetek közötti szünetben átvehetjük az orvos irányítását, és egy mini-játék keretében megpróbálhatjuk leamortizált arcunkat minél jobban helyrehozni. Ha ügyesek vagyunk, több energiával térhetünk vissza ringbe! Végül említést érdemel a karrier mód



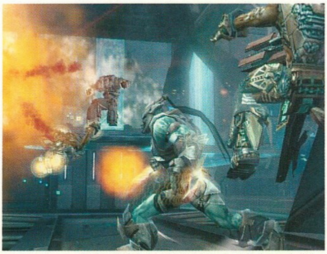
átszabása is. Most amatőrként kezdünk jó gyenge ellenfelek ellen, és mi döntjük el, hogy mikor állunk be profinak. Ha meguntuk a gyenge ellenfeleket, és elég erősnek érezzük magunkat, irány a profik világa. A meccsek közöttedzenünk kell (nem lehetőség, kötelező!), és itt adott feladatokat kapunk, amik teljesítése nélkül nem léphetünk tovább. Mit lehetne még elmondani? A viszonylag kevés változtatás ellenére már most borítékolni lehet, hogy megjelenésekor ez lesz a legjobb bokszjáték. A PS2 verziót próbáltam ki.

UNREAL CHAMPIONSHIP 2: THE LIANDRI CONFLICT (MIDWAY) (X)



A végére maradt egy igazi nagyágyú, egy hónappal a Böjti barátom által – véleményem szerint – indokolatlanul leszólt Republic Commando után egy újabb Xbox exkluzív fejlesztés, az **Unreal Championship 2**.

Egy biztos, a Midway a szólóban és multiban nyomulóknak egyaránt szeretne hosszú távon is kellemes szórakozást nyújtani ezzel az Fps-sel. Az már a rövid ismerkedés alatt nyilvánvalóvá vált, hogy ezúttal egy egészen más Unrealról van szó, aki ismerte a korábbi epizódokat, minden bizonnyal meg fog lepődni. A hangulat és a szereplők persze hasonlóak az eddig megismertekhez, de temérdek újdonság is találkozhatunk. Akinek nem fekszik a belső nézetes irányítás, az átválthat külső nézetbe, és a hatalmas szerepet kapott akrobatikus mozgások kivitelezése is sokkal könnyebb válik. Bizony, akrobatika. Ahogy megláttam az egyik ellenfelemet, ahogy egy sarokban a két falat felhasználva ugrál egyre magasabbra, leesett az állam! Rövid próbálkozás után a mutatvány abszolút kivitelezhetőnek bizonyult számomra is. A multis FPS-ekben mindig központi szerepet játszanak a „szöcskék", azok a játékosok, akik labda módjára pattogva haladnak végig a pályán, így nehezítve meg az ellenfelek dolgát. Ez itt triplán igaz, ha nem vesszük fel a ritmust, hamar agyonlőnek. A legnagyobb meglepetést a megújult fegyverek okozták, ugyanis szinte alig találkozni olyannal, amit korábbról már ismerünk. Ha mégis lenne ilyen, az kinézetében és működésében is egészen másképp viselkedik. A mesterlövész-puskáról pl. az életben nem mondtam volna meg, hogy az, ami, rövid próbálgatás után azonban elégedett: „áhá, na ez kell nekem" kiáltás hagyta el ajkamat, és a boldogság egészen addig tartott, míg rejtekhelyemen bujkálva



be nem cserkészett egy ellenfél. A hangulat pazar, milyen lesz ezt multiban nyomni? Persze nem mindkét oldala vajas a kenyérnek, így meg kell említenem, hogy a sorozat részeit jellemző száguldásnak itt nem láttam jelét, a mozgásunk kicsit mackósnak tűnik, még akkor is, ha a hatalmas testpáncél magyarázatul szolgálhat erre. A grafika első osztályú, az újítások meggyőzőek, mi kellhet még? Az, hogy megjelenjen végre, barátaim.

Vega

WAREZ - MÁSOLT JÁTÉK, MÁSOLT ORSZÁG

AZOK A BOLDOK '80-AS ÉVEK

Másolt játék.

Akár az ország zászlajára is fel lehetne hímezni, annyira jellemző ránk – 90 százalék feletti arány (a warez játékok javára az eredeti stuffokkal szemben), mindössze kb. 30 darab eladott eredeti The Chronicles of Riddick játék, mint a vonatkozó platform egyik sikercíme; *a nagy magyar valóság.*

A vonat egyébként a nyolcvanas években futott vakvágányra – amikor nem volt érdemi játékkínálat az országban, vagy csak elérhetetlen áron, és amikor a vasfüggöny meg a COCOM lista távol tartott mindent, ami új volt és ami modern. Az VCS és a NES távoli vágyálmok voltak csupán: a másolhatatlan kazetták csak csempészve jutottak be az országba, egy olyan korban, amikor főbenjáró bűn volt az imperialista dekadenciával mérgezni a szocialista államot és a dolgozó nép kollektív tudatát.

A magyar videojáték scene a boldog nyolcvanas évek közepén pörgött fel, amikor is nagy mennyiségű személyi számítógép (Spectrum, majd C64 és C+4) került be az országba, majd később a felpörgésből dübörgés lett – Nyugat Európában ekkor takarították ki az utolsó készleteket a raktárakból, hogy Amiga és Intel csodákkal tölt-sék fel a polcokat, és lám a keleti blokk országai hálás piacának bizonyultak az addig csak a fekete-fehérre másolt, álomnádsos VHS filmeken látott csodamasináknak (*War Games*, valaki?). Nem véletlen, hogy Magyarország a mai napig C+4 és C64 nagyhatalom: itt található a még élő közösség talán legaktívabb magja.

Szoftver azonban nem, vagy csak irreálisan drágán érkezett a hardverrel, ami a jogi szabályozás hiányával karöltve furcsa dolgokat szült: a nyolcvanas években a másolás, mint terjesztési mód teljesen természetesnek számított még a hivatalos csatornákban is. Az újságok apróhirdetéseinek 99%-a cserére buzdított, „copy clubok" alakultak, és a programküldés is elfogadott gazdasági tevékenység volt. Mindez azt eredményezte, hogy az emberek számára, akik a számítógéppel vagy a játékokkal kapcsolatba kerültek, *a programozók munkájának ellenérték nélküli eltulajdonítása* természetes, mindennapi cselekedetté vált.

A beidegződéseken mit sem tudott változtatni a rendszerváltás, a kínálat kibővülése, a hozzáférhetőség, és az a tény, hogy a kilencvenes években a szerzői jogok elismerése a civilizált, európai normáknak megfelelően került törvénybe, illetőleg annak védelme büntetőjogi eszközökkel is megvalósult.

(Érdekes, bár csak érintőleg a témába vágó folyamodványa volt ennek a Magyarországra oly jellemző *végigjátszós-újságírás* kialakulása is: az eredeti kiadások akkor még oly szép és igényes kézikönyvének, és az angol nyelv széles körben elterjedt ismeretének hiányában a „játéktesztek" nagy részét a kezelés, a gombkiosztás, az irányítás és a játékmenet leírása tette ki, mint a fogyasztói igényt kielégítő sajtótartalom.

A SZERZŐI JOG ÉS TÁRSAI

A (játék)szoftver másolásának kérdésköre az utóbbi években két másik nagy területtel is összekapcsolódott – ezek pedig a zene és a mozgókép. Az internet megjelenésével minden korábbi szintet meghaladó méreteket öltött a szerzői tartalom többszörözése, anélkül, hogy a résztvevők pontosan átlátnák annak jogi helyzetét.

Fontos tisztázni, hogy a téma jogi szabályozása kapcsán a mai napig sincs egyértelműen fekete és fehér, nincsenek megkérdőjelezhetetlen vélemények vagy szakértők. Amíg nincs széles körű és egységes ítélkezési gyakorlata a bíróságoknak a témában, addig mindenki a maga számára előnyös részleteket tekinti mérvadónak a szabályozásban; ahogyan az például az Artisjus harcol a DVD másolás ellen, és ebben fegyverként a másolásvédelmet, illetve feltörésének tilalmát használja fel, direkt szűken értelmezve a törvényt, amelyből azonban a másik oldalon az is kiolvasható, hogy a szabad felhasználás (lásd később), mint a szerzői jog korlátja erősebb, mint a másolásvédelem – ez ugyanis a műszaki intézkedés által védett tartalom magáncélra való másolhatóságát is biztosítani hivatott.

A jogterület, ami mindezt felöleli: *a szerzői jog.*

A szerzői jog értelemszerűen mindaz, ami a szerzőnek (zeneszerzőnek, írónak, programozónak vagy fejlesztőnek) a művén fennálló jogaival kapcsolatos – többek között a nyilvánosságra hozatal vagy a név feltüntetésének a joga, és nem utolsósorban az, hogy a szerzőt, illetőleg azt, akinek jogait átadta, eladta, miképpen illeti meg a mű kapcsán befolyó pénzmennyiség. E mögött áll a polgári jog, ami szépen elmondja, mennyi kártérítést fizet az, aki rosszfiú volt a szerzői jogok kapcsán, hogy végül mindennek a büntetőjog adjon végső érveket: választ, hogy hány évre kerül hűvösre az elkövető, ha gonosztette leverte a bebörtönzés feltételeinek egyébként igen magasra helyezett lécét.

Álljon itt mindez azért, hogy senki se lepődjön meg, ha olyat hall, hogy a lopott szoftvert használó nemcsak fizet, mint a katonatiszt, hanem esetleg börtönbe is vonul.

Minden korábbi híresztelésssel ellentétben ez a szerzői jogi szabályozás egyáltalán nem alkot koherens egységet, sőt, sok esetben még csak nem is logikus – nem meglepő, hogy ez gyakran szült abszurd jogi népmeséket: olyanokat, mint a 24 óra időtartamig megtartható zene vagy film, a saját használatra lopott CorelDraw nem illegális mivolta, vagy a „majd azt mondom a warezre, hogy biztonsági másolat" sokszor nagyképűen hangoztatott története.

Az eltérő helyekről és időszakokból induló szabályozási területek a XX. század legvégére érték csak össze. A már a középkorban is lefedett, könyvekre és írott szövegekre vonatkozó jogi terület a XIX. század végén találkozott a zene kérdéskörével, a XX. század elején jött a film, hogy a '80-as évek közepére csatlakozzon hozzájuk az szoftver. Ez utóbbi a mai napig kapcsolódik (igaz, csak érintőlegesen) az iparjogvédelemhez is – elég, ha csak a nemrégiben vihart kavaró európai szoftverszabadalmak ügyét tekintjük példának. Ezért teljesen felesleges azt firtatni, hogy ha valami a zenére igaz, akkor miért nem igaz a szoftverre és viszont, ha szabad ezt vagy azt, akkor miért nem szabad emezt vagy amazt. *Csak.* És ha valaki nem tud aludni emiatt, szabadon készíthet módosító javaslatot a törvényhez, melynek a helyileg illetékes parlamenti képviselőjén keresztül kell indítványoznia elfogadását.

WAREZ ÉS SZABAD FELHASZNÁLÁS

A szerzői művek (pontosan, de leírhatatlanul hosszan fogalmazva: szerzői jogi védelem alá eső művek) kapcsán jelen témánk szempontjából a leglényegesebb dolog az, hogy a szerzőt kizárólagos engedélyezés illeti meg művére vonatkozóan.

Lényegében egy szerzemény sorsával kapcsolatban, legyen az zene, film, videojáték vagy atomerőmű-tervrajz, csak és kizárólag a szerző (esetünkben jellemzően: a **fejlesztő**) vagy a szerzői jog birtokosa (esetünkben jellemzően: a **kiadó**) jogosult dönteni. A „warez" tehát az a mű, ami nem a szerző akarata, illetőleg nem a törvény által ez alól biztosított kivételek szerint kerül felhasználásra.

A törvény ugyanis ennek a szerzői jogosultságnak több korlátját is felsorolja. Ezekből a felhasználó számára a legfontosabb az úgynevezett „szabad felhasználás": a jogszabály szerint *magáncélra egy műről egy másolat készíthető.*

Erre vonatkozóan csak négy feltételt szab a törvény:

1./ természetes személy (magyarul: én, te ő, de nem a szomszéd cége),

2./ magáncélra, úgy, hogy

3./ jövedelemszerzést még közvetve sem szolgálhatja (nem lehet eladni a másolt CD-t és nem lehet vele DJ- ként sem dolgozni a közeli discothekben),

4./ és csak saját kezűleg.

És az utolsó, talán legfontosabb kitétel: mindez nem vonatkozik a szoftverekre!

ZENE ÉS FILM

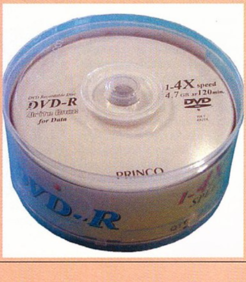
Valós szituációba ágyazva mindezt, valahogy így működik: megtetszik a főszerkesztő kedvenc Blümchen CD-je, ami mindig üvölt a szerkesztőségben, amikor ott járok. Elkérem (én, mint természetes személy), otthoni PC-men grabbelem és kiírom a Media Marktban vett hologramos CD lemezre, hogy én is hallgathassam. A dolog teljesen legális, nem keresek vele pénzt (nem adom el, nem keverek belőle zenét az Arató diszkóban). Ha a főszerkesztő urat kérem meg, hogy másolja le nekem, warez. Ha a kollégámnak másolom le, warez. Ha eladom vagy feltöltöm a netre – megawarez.

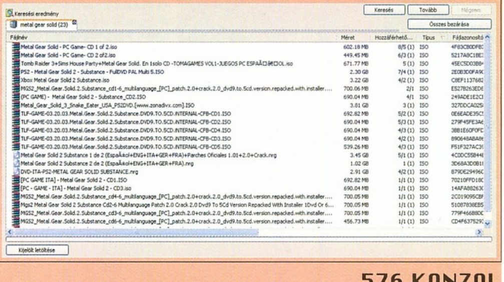
Akit még nem fertőzött meg a jogászi gondolkodás, most azt kérdezheti: és mi a helyzet a letöltött MP3 zenékkel vagy DivX filmekkel? Vagy mi a helyzet a feltöltéssel vagy a megosztással? A feltöltés és a letöltés jogi megítélése – bár technikailag hasonszőrű folyamatok – különválik, mint ahogy más folyamat a késemnek az ivócimborám hátába való BEtolása és az onnan való KIhúzása is, még ha ugyanazon mozdulatról van is szó, maximum ellentétes irányban. Nem logikus, de ezt kell szeretni: a rádióból felvett, letöltött, átmásolt MP3 (vagy bármilyen más formátumú zene), ha megfelel a „4 nagy feltételnek" (természetes személy, magáncélra, nem jövedelemszerzésre, saját kezűleg), *magánhasználatnak minősül.*

Nem úgy a meglévő anyagok megosztása (ami valójában feltöltés): ez ugyanis már jogellenes tevékenység, a szerzői jog megsértése.

A hologramos matrica nem véletlen került említésre. Ez a kis papírdarab a közös jogkezelést hivatott elősegíteni, és nem a világot átszövő szabadkőműves összeesků-







vés kapcsán kerül a nyerslemez borítójára: ez lenne hivatott észszerű kompromisszumot biztosítani az eladásban érdekelt szerzői jogi lobbi és a kulturális-történelmi okokból a szabad felhasználást fenntartani kívánó jogállam között. Cserébe azért, hogy szinte bármilyen audiovizuális élményhez „ingyen” hozzájuthat a műkedvelő, az állam csak azt kéri, hogy a felhasználó a nyersanyag megvásárlásakor ezzel a pár forinttal támogassa az előadót, a szerzőt vagy a színművészt. Kedvenceim egyike az „Alapból bűnözőnek néznek minket, ezért nyúlnak le minket a nyers CD-n is!" típusú paranoia – *lehet választani*, a közös jogkezelés alternatívája a kőkemény DRM, ahol minden egyes zeneszám csak a megfelelő licenc birtokában lesz lejátszható a speciális eszközökön.

Post scriptum: ma Magyarországon a közös jogkezelés igencsak sziklás mederben folyik (khm, szóval elég problematikus): mindenkit jogkezelnek (és elég rossz pénzügyi hatásfokkal), ha kéri, ha nem, és a boldog szerző csak akkor kerülhet ki ebből a körből, ha „tiltakozik” a közös jogkezelés ellen.

SZOFTVER

Szoftver. Ez a tésztabolt másik fele – *szabad felhasználás kizárva.* Nincs. A programokhoz / játékokhoz adott, de soha senki által el nem olvasott apró betűs rész a DVD tok füzetecskéjének az elején vagy installálás közben (License Agreement) tartalmazza a felhasználás feltételeit: ez lényegében egy szerződés, amit a telepítéssel, a futtatással, vagy rosszabb esetben a kibontással elfogadunk.

Ebben a szerzői jog tulajdonosa kifejti azon kívánalmait, hogy pénzt szeretne látni a felhasználótól a futtatás ellenértékeként, illetőleg nagyon nem tudná értékelni, ha másolásra, kölcsönzésre vagy bármi hasonló tettre vetemedne valaki a művével kapcsolatban. Aztán ha véletlen az állna a szövegben, hogy a jogtulajdonos viheti az egyszeri játékos fél veséjét, akkor nincs mit tenni, lehet feküdni bonckés alá.

No, ezt talán mégsem – ezen szerződés több megközelítésből is elég problémás (hogyan lehet előre megismerni a benne foglaltakat, hogyan lehet a szerződéstől elállni, stb.), de főszabályként fogadjuk el azt, hogy nagy általánosságban az van, amit abba az okos jogászok belefoglaltak. Egy gyors gondolat: éppen ezen keretek miatt mozognak jogi szürkezónában a használtjáték-kereskedők – ha a Kedves Olvasó a szomszédtól megveszi annak végigjátszott Final Fantasy X játékát, az még belefér a jogok átruházásának lehetőségébe (Transfer of Rights), de az már bizonyosan nem fér bele, hogy valaki, aki nem a fejlesztő vagy a kiadó, mindebből haszonra tegyen szert (Sell). Persze erre is akad válasz – még ha csak elméleti is –, miszerint a szerző jogai kimerülnek az első eladásban, mint kizárólagos engedélyezésben, így a továbbiakban köze nincs a szoftver további sorsához.

A törvény a felhasználók / játékosok számára egy érdemi kitételt tartalmaz: nem lehet megtiltani a biztonsági másolat készítését. Jó kérdés persze, hogy hogyan készül működő másolat bármelyik PS2 lemezről is, de erre most ne térjünk ki. (Egyébként nincs rá válasz, nincs rá precedens. Lehet próbálkozni, joghallgatóknak kitűnő szakdolgozatanyag!) Ha valaki biztonsági másolatok készítésére adja a fejét, álljon itt az 576 Konzol ingyenes jogi tanácsa: tartsa meg a blokkot, a számlát vagy bármilyen más, eredetiséget igazoló papírt arra az esetre, ha elveszne az eredeti, és ne adj isten arra kerülne sor, hogy a nyomozó hatóság kíváncsian várná ezek bemutatását – ők véletlenül sem fogják bevenni azt, hogy mind a kétszáz megtalált backup eredetije megsemmisült.

Szoftver kapcsán nincs tehát kifogás – akár saját használatra, akár a cégnek, akár letöltve, akár a haverok által átmásolva: szoftvert másolni, avagy nem jogtiszta szoftvert használni (gyors példa: lejárt shareware) – **bűncselekmény**.

Ami a sütiben van: két évig terjedő szabadságvesztés, közmunka vagy pénzbüntetés járhat érte… már ha sima ügy volt – komolyban felugrik a díjazás nyolcra. A kiadónak fizetendő kártérítésen túl persze, plusz perköltségek.

5515	05/01/18	Monster_Hunter_G_Jap_Ps2_Dvd-ORGASM	ORGASM	NTSC/JAP	DVD-FULL	pic txt	0	+12
5514	05/01/18	Mahou_Sensei_Negima_Jap_Ps2_Dvd-ORGASM	ORGASM	NTSC/JAP	DVD-FULL	pic txt	1	+12
5513	05/01/17	Spongebob_Schwammkopf-Der_Film_PAL_GERMAN_DVDRIP_PS2-DARKFORCE	Darkforce	PAL/GER	DVD-RIP	pic txt	0	+9
5512	05/01/17	Spongebob_Schwammkopf-Der_Film_PAL_GERMAN_DVD_PS2-DARKFORCE **not.working**	Darkforce	PAL/GER	DVD-FULL	pic txt	0	nuke
5511	05/01/16	Outlaw.Golf.2.PAL.MULTI5.PS2DVD-WiZaRd	WiZaRd	PAL/MULTI	DVD-FULL	pic txt	0	+6
5510	05/01/14	The_Getaway_Black_Monday_USA_PS2DVD-CDZ	CDZ	NTSC/USA	DVD-FULL	pic txt	14	+6
5509	05/01/14	Simple_2000_Series_Ultimate_Vol_16_JAP_PS2-PirateK **ask.JEI**	PirateK	NTSC/JAP	DVD-RIP	pic txt	0	nuke
5508	05/01/13	Suikoden_IV_USA_PS2DVD-PROTOCOL	PROTOCOL	NTSC/USA	DVD-FULL	pic txt	25	+12
5507	05/01/12	Robotech.Invasion.PAL.GERMAN.DVD.PS2-ReG	ReG	PAL/GER	DVD-FULL	pic txt	0	+6
5506	05/01/12	Yoshitsune_Eiyuuden_JAP_PS2-GeNiuS	Genius	NTSC/JAP	DVD-RIP	pic txt	0	+15
5505	05/01/12	Mercenaries_Playground_of_Destruction_USA_PS2-GeNiuS	Genius	NTSC/USA	DVD-RIP	pic txt	0	+15
5504	05/01/12	Mercenaries_Playground_of_Destruction_USA_PS2-PROTOCOL	PROTOCOL	NTSC/USA	DVD-FULL	pic txt	20	+12
5503	05/01/12	Yoshitsune_Eiyuuden_JAP_PS2DVD-GANT	GANT	NTSC/JAP	DVD-FULL	pic txt	11	+12
5502	05/01/10	Airborne_Troops_Countdown_To_DDAY_USA_PS2CD-CDZ	CDZ	NTSC/USA	CD	pic txt	1	+12
5501	05/01/09	Club_Football_2005_Olympique_de_Marseille_PAL_PS2DVD-GANT	GANT	PAL/MULTI	DVD-FULL	pic txt	0	+12
5500	05/01/09	Club_Football_2005_Olympique_de_Marseille_PAL_PS2-GeNiuS	Genius	PAL/MULTI	DVD-RIP	pic txt	0	+15
5499	05/01/07	To.Heart.Jap.DvDRip.PS2-BALTHAZAR	Balthazar	NTSC/JAP	DVD-RIP	pic txt	0	+15
5498	05/01/07	To_Heart_JPN_PS2DVD-Caravan	Caravan	NTSC/JAP	DVD-FULL	pic txt	0	+12.

CHIPPELÉS

A konzolok esetében a warez szorosan összekapcsolódik egy másik jelenséggel: a gépek módosításával, utcai nevén „csippeléssel”.

A csippelés jogi neve „szerzői vagy szerzői joghoz kapcsolódó jogok védelmét biztosító műszaki intézkedés kijátszása”, és a büntető törvénykönyv egyik poros zugában kerül megemlítésre és szabályozásra. Hogy ne merüljünk bele a törvényszövegelemzés bűzös mocsarába, a lényeg röviden a következő: önmagában az, ha valakinek csippelt a gépe, még nem bűncselekmény. A hunyó az lesz, aki a csipet a

1./ delikvensnek eladta,
2./ a gépébe pénzért belerakta vagy
3./ elmondta (akár ingyen is), hogyan kell az a gépbe pakolni.

Újra magyarul: a kedves szomszéd srácnak nem bukta a buli, mert bár a gépe csippelt, de minden játéka (még az NTSC-k is) eredeti, az <unszimpatikus személy neve> -nek viszont bukta, mert csippes a gépe és minden játéka írott warez – de ő sem az átalakítás miatt bukott, hanem a másolt játékok miatt.

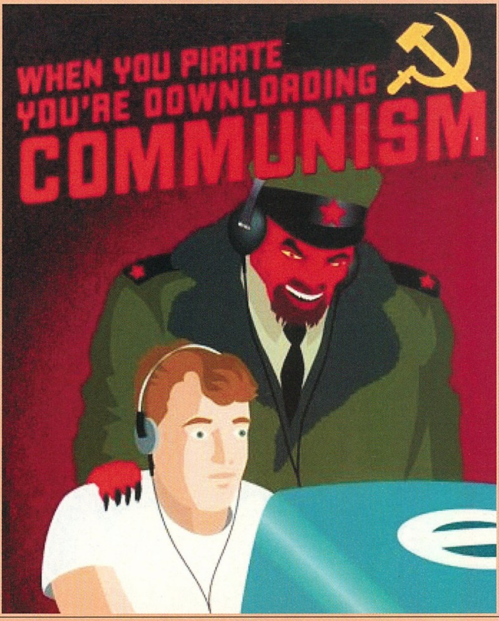
Mindkét esetben elmeszelik azonban az ismerős szervizest, aki a csipeket eladta és / vagy a gépekbe rakta. Az persze megint más dolog, hogy ha a rendőr bácsi, például házkutatás során, módosított konzolra bukkan (és feltételezi, hogy nem a 15 éves Pistike készítette a csipet saját processzorgyárában), akkor komolyan érdeklődni kezd a módosítás helye és ideje után, sőt, ha olyan kedve van, le is foglalja a gépet, mint „bizonyítási eszközt”, hősünket pedig tanúként rángatja majd be kerületi kapitányságra. *Szívás.*

Mondtak már olyat is, hogy a konzol módosítása már önmagában bűncselekmény, mert a Sony / Nintendo / MS / stb. ezt nem engedi. Ez nem igaz. A konzol megvásárlásával annak tulajdonjoga átszáll a vásárlóra, aki azt csinál vele, amit akar – ha neki úgy tetszik, kibelezi és virágot ültet bele. A benne lévő szellemi tulajdonra viszont természetesen fennállnak a gyártó jogai – azaz virágültetés közben nem elemezheti ki a processzor belső felépítését elektronmikroszkóppal, és nem publikálhatja az interneten (ami egyébként sem szerzői jog, hanem iparjogvédelem). A csip jogellenes célra való felhasználásával tehát nem a konzol gyártójának, hanem a jogellenesen futtatott szoftver készítőjének / kiadójának jogai sérülnek.

Végül egy gordiuszi csomó, amolyan önellenőrzésként: mi a helyzet egy DVD film másolásakor, ahol a szabad felhasználás szerint az anyag másolható, de ha a másolatot élvezni is akarjuk, akkor el kell távolítani a CCS védelmet, ami egyben a jogok védelmét biztosító műszaki intézkedés kijátszása? Nos, a szabad felhasználás miatt ugye nincs szerzői jogok megsértése, a műszaki intézkedés kijátszása pedig nem valósul meg, mert mint szabad felhasználásra jogosult, a DeCCS programot nem mi állítottuk elő, nem kereskedtünk vele haszonszerzési céllal és nem is hoztuk forgalomba.

Legalábbis az egyik értelmezés szerint...

hzx



TAEGUKGI
...AVAGY DÉL-KOREA EGY MAGYAR JÁTÉKOS SZEMÉVEL

„Onlájn gém, mobálj gém?" – hallom a kérdést, aznap nagyjából harmincadszor. A helyszín Dél-Korea, Szöul, a COEX konferencia és bevásárló komplexum második emelete. Az idő: 2004, október harmadik hete. Mit keres itt egy magyar játékújságíró?

Izgalmas lenne azt írni, hogy egy hatalmas, most először megrendezésre kerülő játék-kiállításon vettem részt, ahol a több ezer négyzetméteren tárták a kelet-ázsiai játékgyártás eddig még nem látott újdonságait a világ minden tájáról összesereglett zsurnaliszta-had elé. A valóság ennél sokkal prózaibb: a látogatásom oka a biznisz, a kőkemény üzlet. Főhonchonk, Zsolt október közepén nyomott a kezembe egy repülőjegyet, egy szobafoglalást visszaigazoló szállodai papirost, és instrukciókkal is ellátott: „Menjél liquid fiam Koreába, konferencia lesz ott, nagy és alapos, a koreai játékfejlesztők mutatják be a portékájukat a külhoni forgalmazóknak. Nézz körül alaposan, és válassz ki pár játékot, amit megvehetünk. Ügyes légy, és ravasz, mint a róka. Beszélj mindenkivel, és hozz haza annyi információt, hogy hónapokig kelljen rajta rágódnunk."

Likvidke mosolygott, örült egy kicsit magának és a lehetőségnek (imád távol-keleti nagyvárosokban csellengeni), aztán a repülőjegyre pillantva összevonta a szemöldökét. A gyors átfutás miatt az utat szervező koreai cég már csak moszkvai csatlakozással tudott jegyet foglalni – ez pedig rossz dolog. Seremetyevó, a moszkvai légikikötő ugyanis a világ legunalmasabb reptere, pláne akkor, ha *hét órát* kell várnod a csatlakozásra. Likvidke nyáron már kapott egy adagot a tömény orosz unalomból, akkor négy órát kuporgott – az asszonypajtással felváltva – a kézipoggyászán (szerintem az egész átkozott reptéren kb. harminc ülőalkalmatosság van – hadd álldogáljon egy kicsit a polgár, mielőtt felszáll a fellegek közé!), a pekingi járat indulását várva. Gyors telefonok ezerfelé, végül nagy nehezen sikerül összehozni egy Lufthansás jegyet, Frankfurton keresztül, másfél órás várakozással. Remek!

Az oda út több szempontból is szerencsés volt: egyrészt minden valószínűség ellenére (egy órát csúszott a ferihegyi indulás) nem sikerült lekésni a frankfurti csatlakozást, másrészt pedig a Frankfurt-Szöul vonalon selejtesnek bizonyult a mellettem található szék – az eredetileg oda kisorsolt indiai úriembert elültették, nekem pedig volt hova felpakolni a lábam. Frankfurtból Szöulba laza tizenegy órán át röppen a gépmadár, ilyenkor a legjobb aludni. Tíz perc alatt megállapítom, hogy a szerkesztőségből utolsó pillanatban felmarkolt GBA-s NFSU kétségbeejtően középszerű (és roppant idegesítő) alkotás, a Breath of Fire-hez nincs kedvem, megeszem inkább az elém pakolt „párolt zöldséges marhaszeletnek" becézett valamit, kérek egy dupla vodka-tonikot a jól fejlett barnamedvére emlékeztető német légikisasszonytól, aztán bedobom a szunyát.

Tizenegy órával később fáradtan vánszorgok ki a napfénybe. Szöulban késő délelőtt van, nálam meg hajnali két óra, sötét perverziókra lennék rábírható egy forró zuhanyért és egy puha ágyért cserébe. A megváltásra még várni kell egy kicsit, a fogadásomra kirendelt kisbusznak majd másfél órába telik a szöuli belváros (és a szálloda) elérése. Útközben a Karlal, a JoWood (velem egy gépen érkező) képviselőjével beszélgetünk. A srác macsó texasi akcentussal beszéli az angolt, nosztalgiázunk egyet a régi idők játékairól, aztán elkerekedett szemekkel



Tolmácsom, asszisztensem és fegyverhordozóm: Kim



bámuljuk a várost. Szöul hatalmas, átláthatatlan, és első pillantásra kaotikus dzsungelnek tűnik. Beljebb érve feltűnnek az első acél-üveg monstrumok, elmegyünk az elképesztő méretű, a déli napfényben vakítóan csillogó Samsung-főhadiszállás mellett, és megkapjuk az első, videojátékokat érintő élményünket is. A mellénk besoroló busz oldalán a **Guild Wars**-t (remek pécés online RPG – nem koreai fejlesztés, de a kiadó a helyi NCSoft, az ő pénzükön készül) hirdetik, látunk egy **Linage II** (szintén online RPG, ez már helyi gyártmány – igen, ez is NCSoft produktum) óriásplakátot, aztán még kettőt, közvetlenül egy **World of Warcraft** reklám mellett...

Annyira azért nem lepődöm meg: Korea ilyen. Ha Japánt a játékvilág anatómiai középpontjának nevezzük, akkor Dél-Korea az online játékok Mekkája. Félelmetes, hogy milyen népszerűek itt a multiplayer játékok, és hogy mennyien veszik őket NAGYON komolyan. Ha ránéztek az WCG (World Cyber Games) döntők dobogósainak listájára, szinte minden fontosabb kategóriában látni fogtok egy koreait: a Counter-Strike, Warcraft 3, Starcraft viadalokat gyakran meg is nyerik. Az okokat sokáig lehetne keresgélni (sőt, egy kellőképpen feltüzelt szociológus hallgató még szakdolgozatot is írhatna belőle), valószínűleg akkor tapogatózunk helyes irányba, ha az internet széles elterjedtségét, és az elérés alacsony árát vesszük figyelembe. Biztos vagyok benne, hogy ha nálunk is felfutna az online játékok népszerűsége, ha 3-4 ezer forintért mérnék a sokgigabites széles sávú internetet, és nem az ötszöröséért... Tény: Koreában *tömegek* játszanak online. A Linage első epizódja 12 millió (!) előfizetővel büszkélkedhet a kelet-ázsiai régióban, a Ragnarok Online-t pedig közel 25 millióan használják (persze nem csak Koreában). Brutális számok, különösen annak tükrében, hogy egy jól menő „nyugati" MMORPG-nél már 3-400 ezer aktív játékos esetén is pezsgőt bont a kiadó. A népszerűség másik oka az eltérő üzleti modell: sok MMORPG nem szed havidíjat a felhasználóktól, gyakran maga a kliens is ingyenes – a pénz az „Item Selling"-ből, azaz a komolyabb fegyverek / páncélok / varázstárgyak *valós bankókért* történő értékesítéséből folyik be. A modell működik, több koreai fejlesztővel beszéltem, és szinte mind azt mondták, hogy ezzel a metódussal több nyereségre lehet szert tenni, mint az előfizetéses rendszerrel.

A szállodában megpróbálok nem elaludni – nem sikerül, így végleg borul a bioritmus, a Koreában töltött négy nap pont elég lesz arra, hogy nagyjából átálljak, és aztán otthon kukorékoljak éjszaka. Hajnali egykor térek magamhoz, éhes vagyok, mint a farkas. Kint zuhog az eső, a sarki, éjjel-nappal nyitva tartó ramen-büfében („Jackie Chan kedvenc levese!" hirdeti az angol felirat a bejárat felett) magamba gyűrök egy nagy adag gőzölgő tésztát, és veszek egy doboz gyümölcslét az automatából. Koreában nagyon sokfajta, és nagyon finom gyümölcslé kapható, gondosan felturbózott vitamintartalommal („It's very good for you!" – mondja majd Kim, a tolmácsom, egy nappal később).

Reggel egy fél kancsó kávéval próbálom harckészültségbe hozni magam: a szálloda előtt már vár a kisbusz, ami nagyjából öt perc alatt szállít át a konferenciának otthont adó COEX-be. A COEX egy hatalmas, többszintes komplexum: kifejezetten expók / kiállítások és konferenciák rendezése céljából építették pár éve. Ennek megfelelően nem egy, hanem nagyjából tíz esemény zajlik benn egyszerre: az alsó szinten, a bejárat mellett virágkarneválát tartanak, beljebb valami mezőgazdasági kiállítás zajlik, az első emeleten egy francia cég mutatja be gallhon minőségi italkínálatát (vásárolni is lehet, a konyakok 30 rongynál kezdődnek... :-), a játékipar összesereglett képviselői pedig a másodikon veszik be magukat két konferenciaterembe, hogy átnyálazzák a jelen és jövő koreai játéktermését.

Minden cégnek jut egy asztal, egy raklap ásványvíz, és egy tolmács. A tolmács persze koreairól fordít angolra, illetve németre és franciára, magyarul senki nem kommunikál (miért is tenne ilyet?). Kim, a mellém rendelt tolmács / asszisztens rendes srác, kezdetben kissé csalódottan vettem tudomásul az érkezését (a mázlista hollandok A+ kategóriás kishölgyet kaptak), de később kiderült, hogy nagyon is jól jártam vele. A koreai hölgyek tartózkodóak, Kimmel viszont nagyon jókat dumáltunk, és olyankor is kilógtunk cigizni az épületből, amikor az elénk tett beosztás szerint egyáltalán nem lett volna itt az ideje. A beosztás ugyanis brutális: itt nem viccelnek, ha üzletről van szó. Reggel nyolckor kezdődnek a találkozók, és este hatkor fejeződnek be. A cégek sorban járulnak az asztalodhoz, mindenkinek van húsz perce – egész nap két szünetet kapsz (egy húszperces cigiszünet délután, és egy egyórás ebédszünet).

A részletekkel most nem untatom a nyájas olvasót: két nap alatt láttam vagy *kétszáz* játékot, ezek kilencvenkilenc százaléka pécés produktum volt. Voltak köztük nagyon jók (**Battle Position** – olyan mint a Metal Slug, csak csapatokban, online játszható) egész kellemesek (**Corda** – online RPG, hatalmas szigetvilágban játszódik, nagy szerepet kapnak a masszív tengeri csaták), és kifejezetten gyengék (tucatnyi Counter-Strike klón) is. A vicces az, hogy szinte mindegyik fejlesztő ugyanazzal kezdte: „Onlájn gém, mobálj gém?" – vagyis aziránt érdeklődtek, hogy melyik játéktípust szeretném megtekinteni. Húsz találkozó után egészen biztos voltam benne, hogy Koreában NEM LÉTEZIK más játék, csak pécés online és mobil. Hol a Playstation 2? Hol az Xbox? Hol a Gamecube? Koreában nem érdeklik az embereket a konzolok? Két nap alatt EGYETLEN PS2 címet látok, egy középszerű DDR-klónt.

A konzolokkal való találkozásra várnom kell a konferencia végéig. Pénteken este vége a biznisz-meetingeknek, a szervezők egy hatalmas vacsorával zárják az eseményt. A konferencia egyik főszponzora a Microsoft (ők egy külön terembe voltak elzárva, a régió forgalmazóinak tartottak bemutatót). A vacsora mellé bőségesen csúszik a sör és a


"Metal Slug Online" – Battle Position

(méregerős) helyi pálinka, oldódik a hangulat, oldódnak a nyelvek. Az asztalunkhoz két Microsoftos srác is kerül, beindul a sztorizgatás (a terem közben szép lassan ürül, a „komoly üzletemberek" nyugovóra térnek, hogy már másnak reggel repülhessenek a dolgukra – nekem nincs ilyen gondom, csak vasárnap délután indulok haza). A sokadik sör után a (részegebbik) MS-es srác megkérdezi, hogy nem e akarjuk látni esetleg a **Halo 2**-t? Emlékeztető: október van, majdnem három héttel járunk a világpremier előtt, senki nem tud semmit az új Halo-ról, az Arbiterről... *Már hogy a fenébe ne szeretnénk látni.* Átvonulunk a különterembe, a srác játszik (az egyik földi pályát – annyira azért nem részeg, hogy kiadja a jól titkolt infókat), mi meg bámulunk. Szélesen mosolygok magamban: micsoda sztori, láttam a Halo 2 single player szekcióját működés közben, ha én ezt otthon a klubban elmesélem... A „poént" gondolom már sejtitek: mire hazaértem, a fél világ a Halo 2-vel játszott, köszönhetően a kilopott francia verziónak. Ennyit a hatalmas sztorimról... :-)

Másnap szabad program, végre csellenghetek kedvem szerint. Felfedezem magamnak a COEX alatt elterülő hatalmas bevásárlóközpontot (csak egy szintes, de az akkora, mintha a Westend összes emeletét egymás mellé pakolnád), és ellátogatok a Kim által ajánlott Tech-


A COEX kívülről...


...és belülről

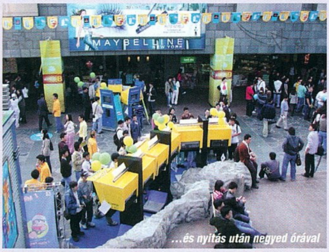

Tradicionális koreai menü – és még nem értünk a végére...


A PS2-fesztivál nyitás előtt negyed órával...


"Mama, ha nagy leszek, én is foghatok majd majmot!"

Marktba is. A TechMarkt Szöul legnagyobb műszaki szaküzlete, vagy inkább műszaki bevásárló központja. Hét emelet, minden emeleten más árufajta (az első digitális kamerák, a másodikon tévék és DVD-k,... a hatodikon pedig konzolok, szoftverek, és minden, ami játékokhoz kapcsolódik). A TechMarkt nagy, egy emelete kb. akkora, mint nálunk egy átlagos Media Markt – a felhalmozott árumennyiséget ennek alapján tessék elképzelni. Megdöbbenek a mobil-kínálat láttán: ha nem árulnak ezerféle telefont, akkor egyet sem. Aha, akkor ezért fejlesztenek itt ennyien mobil-játékokat: nagy a piac, a kisgyermek és az idős néni egyaránt aktív mobil-használó. A hatodik emelet igazi játékparadicsom: rengeteg üzlet, rengeteg játék, mindenféle konzolra – nem csak kurrens masinákat tartják, árulnak Dreamcastot vagy Famicomot (NES-t) is. Az új játékok árai nagyjából megegyeznek az itthoni árszabással, egy részük japán import – ezek egy kategóriával drágábbak. Betévedek egy (játékokhoz kapcsolható) könyveket, képregényeket és akciófigurákat kínáló boltocskába, az egyik félreeső polcon találok egy *The Art of Metal Gear Solid 2* albumot („Te most szépen jössz haza velem Magyarországra" – súgom neki), betámadom a DVD részleget, aztán visszametrózok a COEX-hez. Nem véletlenül: a COEX melletti téren ünnepli aznap délután a Sony az egymilliomodik, Koreában értékesített PS2-t. A placcra kiszórtak vagy 100 gépet, ezeket úgy ezer ember állja körül, a masinákon a frissen megjelent / hamarosan megjelenő játékok demoi futnak. Itt gyorsan leszűrhető, hogy mire bukik a nép Koreában: leginkább a Gran Turismo 4-re, a négy darab (nagyképernyős, kormányos, üléses, ahogy kell) GT4 demostand előtt hosszú sorok kígyóznak. A sorban állást kihagyom, megnézem inkább magamnak a **Magna Chartát**. Az MC egy über-stílusos, egyedi harcrendszerrel megáldott, koreai fejlesztésű RPG, pécére jó két éve megjelent már, de most – felturbózott grafikával – Playstation 2-re is kiadták. A Magana-stand környékén két, a játék hősnőinek ruhájába bújt hölgyemény vadítja a férfinépet: gyors fotó (riadtan pózolnak, nem tudják, hogyan keveredett ide egy fehér majom :-), aztán egy még gyorsabb Burnout 3 menet. A B3 Koreában még nem jelent meg, a helyiek láthatóan nem nagyon tudnak mit kezdeni vele – tartok egy bemutatókört, megmutatom a srácoknak, hogy lehet nitrózni (valami rejtélyes oknál fogva addig senki nem használta), aztán elszökkenek a tér nyugati része felé. Itt egy koreai rap-banda szórakoztatja az egybegyűlteket: nem tudom, hallottál e már koreai rapet, Nyájas Olvasó, ha még nem, adj neki egy esélyt – bizarr, de határozottan újszerű élményben lesz részed...

Eljött az ideje a szuvenír vásárlásnak (hadd kapjanak valamit az otthoniak is), mielőtt belevetném magam ismét a COEX bevásárlóközpontjának forgatagába, megnézem magamnak, milyen is a helyi sogun-burger. Mi az a sogun-burger? Nos, ez tulajdonképpen egy általam alkotott szó, tapasztalataim szerint minden távol-keleti ország gyorskajáldáiban (értsd: Meki, Börger Király...) tartanak egy helyi ízléshez igazított hamburgert – no, ezt nevezem én sogun-burgernek. A koreai változat egész jó: normál szendvics, zöldség, és savanykás szójaszósz – két kategóriával ízletesebb a kínai „édeskés barnás ragacs a húspogácsán" verziónál. A helyi konyhát pénteken már kipróbáltam: az kajaszünetünket egy tradicionális koreai étteremben töltöttük, és végigettünk egy kb. húszfogásos ebédet. A koreai konyha minimál-adagokkal, rengeteg zöldséggel dolgozik, és általában minden kegyetlenül csípős. A nemzeti eledel a kimcsi: elég nehéz körülírni, hogy pontosan milyen, leginkább a mi vegyes savanyúságunkra hasonlít, csak nem savanyú, hanem (brutálisan) erős, kicsordul tőle a könnyed, annyira.



...és nyitás után negyed órával


Manga Charta bébik

A COEX bolt-rengetegében tévelyegve egy zöld neonalagútba botlok: hoppá, hiszen ez egy Xbox-próbaterem! Az alagút végén hangulatos sötétség, a teremben nagyjából harminc Doboz, négyes hálózatokba kötve – ingyen és bérmentve lehet játszani rajtuk. Tömeg nincs, egyedül a hálóba kötött Halo-nál van sorban állás, plusz a (koreai fejlesztésű) KUF: Crusaders-t próbálgatják a srácok. Az Xbox próbaterem mellett internet caffet találok, felmerül bennem egy gyors emailváltás gondolata a kollégákkal – a tömeget látva gyorsan leteszek róla. A terembe minimum száz gépet zsúfoltak be, minden gépnél ül valaki, megy a Warcraft 3, a Starcraft meg a Counter-Strike. A helység felső része nyitott, a falakon hatalmas plazmaképernyők, a porondon négy külön gép, a gépekre és a játékosokra kamerák szegeződnek – ez mi lehet? Gyorsan leesik a tantusz: korábban olvastam, hogy Koreában hétvégén Starcraft-meccseket közvetít a tévé. Akkor nem akartam elhinni: most kénytelen vagyok, mert a saját szemmel látom. Az országos bajnokság negyeddöntői zajlanak (félelmetes sebességessel és precizitással játszanak a versenyzők) az egyik tévécsatorna pedig nyomja, élőben. Durva! A tét nem kicsi: itt tudod kvalifikálni magad a WCG-re, a WCG nyerteseknek pedig komoly jutalom jár. Kim, a tolmácsom mesélte, hogy a Counter-Strike világelsőséget kivívó csapat jutalmul felmentést kapott a katonai szolgálat alól (ez komoly dolog, a két Korea a mai napig nem kötött békét egymással, törékeny évtizedes fegyverszünet és aláaknázott demarkációs vonal választja csak el őket – itt nem üdülés a katonaság). A mai napig nem tudom, hogy viccelt-e.

Megveszem az ajándékokat, és persze bevásárlok magnak is, elsősorban DVD-ket (más régiókód, de olcsók: 4-5 ezer forintért már limited editiont kapsz szinte bármiből). Hozzájutok a hőn áhított **Taegukgi**-hoz is: a szó a koreai nemzeti lobogót takarja, egyébként meg az utóbbi idők legjobb háborús filmje – egy testvérpár kálváriáját meséli el a két Korea szétszakadásának és elkeseredett harcának idején (bátran ajánlom mindenkinek...). Veszek egy helyi játékújságot is: a GamerZ magazin 450 oldalas multiplatform publikáció, két negyven oldalas (online, mobil – mi más? :-) melléklettel – csak azért nem írok róla bővebben, mert hamarosan külön cikkben szeretnénk foglalkozni a „egzotikus külhoni játéksajtó" témával, ott majd alaposan kivesézem.


Xbox-empórium a COEX alsó szintjén

Véget ért a négynapos koreai üzleti kirándulásom, vár rám egy unalmas hazaút. Sebaj, a tizenvalahány óra pont elég lesz arra, hogy fejemben cikket fogalmazzak az egészből, hátha egyszer elsüthetem valahol...

liquid
liquid@576.hu


ATM? Képtelefon? Nem: mozijegy-aztomata



Elkelt az 1 milliomodik PS2!


A velünk élő történelem: légifelvétel egy tanktemetőről

A PDA JÁTÉKOK VILÁGA

Ahogy leértünk Pécs napsütötte városába, első utunk a piacra vezetett, ahol is az ország egyik legjobb lángossütőjéről meséltek világot járt kollégáink. Aztán irány a belváros, hogy megkeressük a modern üvegpalotát, amiben a Tiny Studios irodái találhatóak. Egyenruhás portás a recepción, arany névtábla a hallban – ahogyan komoly játékfejlesztőkhöz illik.
A TS azonban nincs itt: a Stúdió az internet-age szülötte, így mind a portás, mind a névtábla bitekből készült, az üvegfalú irodák pedig IRC csevegőszobák és privát levelezőlisták, ahol a vélemények a net sebességével száguldanak megannyi magyar város között, melyekben a TS kis sejtjei civilként leplezik valódi énjüket – dekoncentrált fejlesztés. A TS megálmodóját és játéktervezőjét, Laborci Gergelyt kaptuk el egy kötetlen beszélgetésre a PDA játékvilág kapcsán.

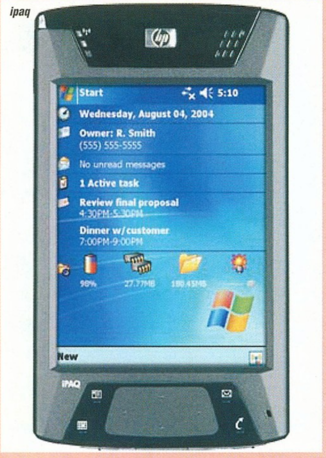
LG: PDA méretben ez a fejlesztési modell még megvalósítható: hat fő, személyenként egy-egy projekt, ritkábban 2-3 ember is rááll egy játékra. A játéktervezés és a grafika még egyszemélyes feladatként is vállalható, feltételezve persze azt, hogy a programozók nem riadnak vissza a kisebb grafikai vagy tervezési problémák önálló megoldásától sem. Ez egy laza kötődésű fejlesztés, nincs management, nincsenek határidők, nincs projektvezetés, ennek minden előnyével és hátrányával együtt. Persze ezt nem lehet minden játékkal megcsinálni. Egy RPG nem egyszemélyes feladat – igaz, erre jelenleg nincs is kifejezett kereslet a PDA piacon. Olcsó, főleg logikai és ügyességi játékokra van igény.

576: Nincs erre hobbifejlesztés? PC-n ez tipikusan a shareware és / vagy a freeware területe, illetőleg a budget kereskedelmi kiadásoké.

LG: De, természetesen van. De a kereskedelmi fejlesztés jobb minősége szembeötlő a kidolgozottságában, a részletességben. A PDA-kra nagyon sok a kedvtelésből programozó: elérhető az információ, akár ingyenes fejlesztőeszközök is léteznek, és programozni sem annyira bonyolult. De a kereskedelmi fejlesztések



igényesebbek. Nyilván ez nem jelenti azt, hogy amiért fizetnünk kell, az minden szempontból tökéletes lesz. Sőt! Egyébként pedig a PDA játéküzlet budget kategóriában mozog: a legolcsóbb játékok 5 dollár körül vannak, egy Pac Man 15 dollár, a Bejeweled, ami az év játéka volt, 20. A PocketPC-s Age of Empires 30 dollár – ez a felső és lélektani határ. Ez az Egyesült Államokban nyilván máshogyan veszi ki magát, mintha az összeget átszámolnánk forintra.



576: Miért pont ezek a játékstílusok?

LG: A vásárlóközönség – mármint a PDA eszközöké – viszonylag homogén. A klasszikus PDA funkciók (telefonkönyv, naptár, jegyzetek) ma már minden középkategóriás mobiltelefonban ott vannak. Aki azonban rászán 100 ezer forintot egy PDA-ra, annak komoly céljai vannak a kis géppel: internet, wireless lan, különböző üzleti felhasználások futtatása stb. A játék mindezek mellé csak másodlagos. Egy unalmas konferencia, pár szabad óra az InterCity-n és hasonlók. Gyorsan megérthető, átlátható és bármikor újrakezdhető játékokra van szükség, ahol a „játékélményhez" való hozzájutás problémamentes. És akkor ott van még az áramellátás problémája – a nagy teljesítményű, több száz megaherzes mobil processzorok folyamatos működés mellett gyorsan leszívják az akkumlátort, amire esetleg később nagy szükség lenne a munka kapcsán.

576: Vagy az irányítás? Bár az érintőképernyő szinte analóg az egérrel. Ami hirtelen az eszembe jut: point & click kalandjátékok.

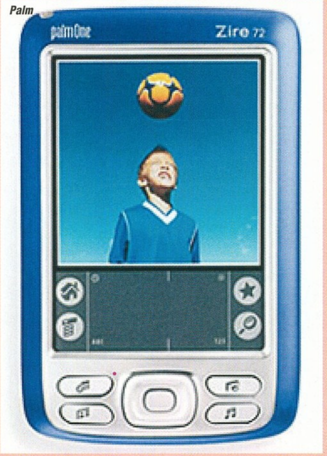
LG: Hasonló, de nem teljesen analóg. A modern egereken négy-öt gomb is van, görgő, azokból is lehet több. A stylus-szal pedig csak megérintem a képernyőt – amivel variálni lehet, az maximum az érintések gyorsasága vagy ritmusa. Ez persze még elég lenne a point & click játékokhoz, de visszautalva, két probléma is fennáll: a kalandjáték esetében sok időt igényel az immerzió: a kalandjáték mint játékstílus elkötelezettebb játékos lelkületet feltételez. És a fejlesztését sem lehet 1-2 emberes projektekben kivitelezni. Sokan nem látják át a kalandjátékok fejlesztésének a nehézségeit. Nem abból áll, hogy rajzolunk pár hátteret és bedobáljuk a szereplőket. Itt is kell egy grafikus engine, egy szkriptelő motor – és ez csak a programozás: ez túlmenően kellenek grafikusok, történetírók, sprite-animátorok. Nem egyszerű eset.

576: Akkor ez az alacsony erőforrás igényű fejlesztési modell általánosnak mondható? Nyilván, nehéz is lenne máshogyan: 20 dolláros címek esetén a „break-even" igencsak magas. A *handago.com* adatait nézve a sikeresebb játékok, mint a Monopoly vagy az Age of Empires, havi 100, illetve 40 ezer körüli letöltést regisztrálnak, míg a Dragonfire – a jó kritikák ellenére – elenyésző 6 ezret. A Sonic 20 dollárral számolt havi bevétele 1500 dollár, kevesebb, mint egy programozó fizetése.

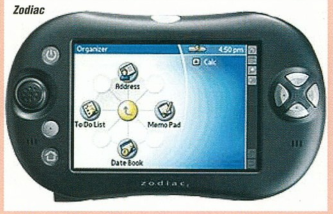
LG: A piac hatalmas. Sok vásárló elérhető, de nagyon sok múlik a marketingen. Tetris-t mindig el lehet adni, és bármi mást is, amit sikerül Tetris-ként elfogadtatni az emberekkel. Egy fejlesztő játékai két-három nagy online bolt oldalain is kint vannak (Handago, PocketGear, PocketLand), plusz még a saját szerveréről is elérhetőek. A nagyok intézik a reklámot, adják az online fizetés hátterét, viszont az eladásból befolyó pénz 30-50 körüli százalékát elviszik. A saját oldalakon eladott címekből bejövő pénz kizárólag fejlesztőé, azokat viszont nem látogatják annyian. Ez egy ilyen „internetes-letöltős" iparág. És ott vannak a közvetett felvevőpiacok is, például a gyerekek, akik a szülő gépén játszanak. Őket közvetlenül persze nem lehet megszólítani, mert a pénztárcán a szülő keze van (vagy modernebb hasonlattal: ő ismeri a Visa kártya pin kódját), de hatással lehetnek az eladásokra.
De végeredményben igaz: a PDA fejlesztők jellemzően kis cégek, kis játékokkal. A méret azonban relatív – egy 20 fős fejlesztőcsapat is kicsinek mondható, ha a másik oldalon például az EA monstrumait nézzük.

576: Hogyan oszlanak meg a platformok? Vannak preferált gépek?

LG: A lehetőségek egyrészt kellemesen korlátozottak, másfelől viszont elviselhetetlenül szerteágazóak. PDA gépekből a Palm és a PocketPC a jellemző a piacon, de ott vannak a mobiltelefonok és a handheld hibridek is. Visszafelé haladva, a hibridek kérdése még megoldatlan: a Gizmondo vagy a Zodiac eladásairól még semmit nem tudni. Az ilyen eszközök sorsa mindig sanyarú volt, én személy szerint nem látok nagy esélyt a térhódításra. Ha megnézed a Gizmondo-t,









nagyon designos, de alapvetően játéknak néz ki, és fura lehet elővenni egy tárgyaláson. Van, akiket ez komolyan befolyásol a vásárlásban: a PDA-knak mindig is volt egy kis státuszszimbólum jellege.

576: A Tiger Gizmondo-ja egyébként is egy érdekes darab. Félig telefon (SMS és MMS, de nem lehet vele telefonálni), GPS, PDA és handheld: „Xbox in your pocket" a reklámszlogenjük, a beépített nVidia mobil 3D csip miatt. Egyértelmű, hogy a Sony PSP-je ellen pozícionálják az eszközt.

LG: Aztán a Blackberry eszközök félig telefonok, és csak félig PDA-k – de Magyarországon csúfosan megbuktak, akárcsak a pager, és máshol sincs még számottevő mennyiség belőlük kinn. A Tablet PC-k, mint a nagy PDA konkurensek, szintén felfutóban vannak – bár szintén kicsit máshova kell pozícionálni ezeket az eszközöket. A mobiltelefon viszont külön történet. Játékra alkalmas mobiltelefonokból a kínálat kezd a végtelen irányába mutatni, Java, Symbian, Windows készülékek egyaránt kaphatóak. A legelterjedtebb, Java képes mobilok kapcsán már rég szertefoszlott az egységesség illúziója – a Sun örül, hogy látja a logoját a telefonokon, de nem tesz semmit azért, hogy tényleg platformtól függetlenül lehessen programozni és használni.

576: Japánban, ahol már a következő generációs telefonok vannak a polcokon, elég előrehaladottnak látszik a mobilos játékfelhozatal. 3D gyorsítás, nagy képernyők. Final Fantasy a DoCoMo 3G-s, 900i és 901i telefonjain.

LG: Más világ. Amióta a mobilok is egyre erősebb hardvert kapnak, egyre szebb és jobb kijelzőket, már igencsak igényes játékok jelennek meg erre a platformra is. Ez természetes konvergencia a PDA-k és a handheldek felé. Japán azonban a technofilek országa, ahol jól eladható a csipekre integrált grafikai támogatás. Én személy szerint azonban a kézi masinákat kedvesnek és aranyosnak szeretem. Ebbe a 3D gyorsítás nem tartozik bele. Ez jellemzőnek tűnik

a nyugati gondolkodásra is általában: a PSP vs. DS meccs még egyáltalán nem futott le (ha nem lenne egyértelmű, a Nintendo eszköze sokkal közelebb is áll a szívemhez). És mindezek mellett a mobiltelefonos irányítás még mindig megoldatlan.

576: N-Gage?

LG: Az N-Gage játékai is messze vannak a tökéletestől. Az N-Gage egyébként Series 60 *okostelefon*, smartphone. Az S60 komoly rendszer, több felső kategóriás telefonban is ez található, és mint ilyen, jól alkalmas játékok futtatására. Ez is egyfajta átmenetet képez a mobiltelefon és a PDA között. Az erre írt natív, nem Java játékok jól mutatják ezt.

576: Igen, a karácsonyi felhozatal nagyon jó lett: a Pathway to Glory-t például több helyen is a 2004-es év legjobb második világháborús játékának találták. De az irányítás mindenképpen problémás: nincs analóg irányító, mindent digitálisan kell megoldani. Ellenben nagy mobiljáték-tesztelő lapok, amikor csak lehet, NG-t használnak a teszteléshez, mert még mindig jobb, mintha két kézzel kellene 5 négyzetcentiméternyi felületen 8 gombot tapogatni.

LG: Újabb pont a PDA-knak. Szóval, mint mondottam, van a Pocket PC és a Palm – ez utóbbi történelmet írt, a PPC viszont lassan kezdi átvenni az uralmat. Sajnos a világ nem ilyen egyszerű: a Palm név legalább fél tucat verziót és két processzorcsaládot is fed. Motorola Dragonball a Palm OS 5 előtt, és ARM processzorok e fölött. A 160x160 felbontású monokrómtól indulva ma a Tungen 320x480 pixeles képernyővel rendelkezik, 24 bites színmélységgel. A Palm OS 6 késik, a Microsoft eszközei pedig egyre nagyobb szeletet hasítanak ki a stagnáló piacból. De a PPC világban sem egyszerű minden: jellemzően NEC/MIPS, Hitachi SH-2, ARM és StrongARM processzorok. Ezen túlmenően eltérő felbontások, memóriaszervezés és egyéb nüansznyi másságok – olyan 6-10 típusra kell tesztelni legalább, mielőtt nyugodtan el lehet menni aludni. Fejlesztőeszközökből szerencsére nincs hiány, van kereskedelmi is, van szabadon elérhető is. Könnyebbség, hogy az új PPC gépek már támogatják az MS .Net keretrendszert, ami alá nagyon könnyű programozni.

576: Ebből a szempontból a PDA a legjobb indie platform lehetne – de mivel nem igazi játékeszközök, a játékkészítői kreativitás nem itt csúcsosodik. Ne értsd félre, vannak kreatív játékok, de nem ide készült a Rez vagy a Super Monkey Ball, vagy ha a kézi játékokat nézzük, akkor a Lumines, a Wario Ware vagy a Feel the Magic. A homebrew GBA játékok is sokkal inkább „hardcore" jellegűek, ha szabad ezt a csúnya szót használnom. Egyébként nem gondolkodtok ilyen irányban? A GBA abszolút sikertörténet, a DS és a PSP komoly piacot teremt.

LG: Nem egyszerű a váltás. Nem technikai értelemben véve, persze: könnyű úgy megírni egy játékot, hogy az portolható legyen. Egy absztrakciós réteg, kis igazítás a felbontásban és a designban, ennyi. De kicsit ugyanaz a kettősség, mint a PC-s és a konzolos fejlesztésben. Van egy kis csapat, összehoz egy szuper PC-s játékot, felteszi a honlapjára és elkér érte 20 dollárt attól, akinek megtetszett. Ez egy nagyon szabad és kötetlen módszer – ilyen a PDA-s fejlesztés is. De a konzolok zártak. A Nintendo horribilis összeget kér a fejlesztőeszközeiért és a dokumentációért.

576: GBA-ra van szabadon elérhető GNU fordító is. És GBATEK dokumentáció.

LG: Ez csak a fele a történetnek. Ha kész vagy a játékkal, a Nintendo nem áll veled szóba: keresni kell egy kiadót, akinek van velük szerződése. A játékot elküldik Quality Assurance-re, beleszólnak, módosítást kérnek. És még ha rendben is van, ki kell fizetni a cartridge-ek legyártását. És a kiadók nem vállalnak kockázatot, a biztos folytatásokat és licenceket favorizálják, azok pedig már le vannak osztva. Félő, hogy a DS esetében is így lesz. Arra pedig nem lehet építeni, hogy a kész játékot felteszed a netre, hogy akinek van Flash-e vagy csippelt a gépe, az majd letölti, kiírja és játszik vele. A konzolcégek nagyon ügyelnek az ilyesmire. És még egyszer: a kézi konzolokra (el)várt játékokhoz nagy büdzsé kell és sok ember és sok kapcsolat. Ritka konstelláció.

576: Térjünk vissza a PDA játékokhoz. Hogyan alakul most a piac?

LG: Hat-nyolc nagyobb fejlesztő uralja a piacot, az ezek közötti réseket töltik be a kicsik. Az egyik nagy, a PDAMill – legyünk rá büszkék – honi cég. A Snails című Worms-klónnal lettek híresek, és azóta is csak nagyon igényes játékokat adnak ki a kezeik közül. Nemrég készült el egy szerepjátékuk is: a 20 óra játékidős, 280 helyszínt, 200 szörnyet és több száz tárgyat, varázslatot felvonultató Arvale: Journey of Illusion a zászlóshajó címük. Az Anthelion, mint 3D-s space shooter, az egyik legjobb szoftveres 3D engine-nel, csak ráadás. Persze az Arvale nem az egyetlen RPG a piacon, itt van mindjárt a Kyle's Quest és folytatásai a Crimson Fire csapattól. Nagyon jó kritikákat kapott, bár a grafikai világa inkább a NES/ Master System korszakot idézi, míg az Arvale sokkal SNES-esebb.

Az Astroware Bejeweled játéka (és annak folytatása) nagyot ütött – semmi extra, semmi „megváltom a világot és a szakmát" dolog, csak egy gyönyörűen megcsinált puzzle. Viszont annyira népszerű lett, hogy létrejött a Astraware Bejeweled Internet High Score Table is, közkívánatra.

576: Hiányzik a listádból a Tiny Studios.

LG: Mi egyenlőre a kisebb fejlesztő cégek közé pozícionáljuk maguinkat. Részint szerénységből, részint mert azért reálisan látjuk a dolgokat. Természetesen mindent megteszünk annak érdekében, hogy minél több és jobb játékot adjunk ki a kezünkből, ehhez mérten fejlesztjük az online megjelenésünket is.

Olyan játékok fejlesztésén is gondolkodunk – most hogy egyre inkább terjednek az internet-képes kézi eszközök – melyek online funkciókkal is rendelkeznek, így közösségi élményt is nyújthatnak. Legegyszerűbb példa erre az internetes high-score frissítés, de kísérletezünk az online játszható játékokkal is. Ebben a Tiny Studios fő partnere a Webstar Csoport. Velük kooperálva egyébként az üzleti szférában is munkálkodunk.

576: Mely címek a kedvenceid? Amelyeket nyugodt szívvel mersz ajánlani kipróbálásra és megvételre?

LG: Ezeken kívül? Nézzük csak, legyen az Exlopde Arena az Infinite Dreamstől, ami egy ötletes és gyönyörűen kivitelezett többjátékos akciójáték. Bluetooth, de ha nincs partner, botok ellen is folyhat a küzdelem. Persze ez így nem sokat mond, de ha megemlítem a Bombermant vagy a Dynablastert, mindjárt tiszta lesz a kép. Boulder Dash, ezt nem kell ragozni. Az eSoft Interactive csapat Tower Mogul játéka kötelező darab – a PC-s/konzolos Tycoon-sorozathoz hasonló management játék, irodatorony témával. Körülbelül 60 fajta épület, katasztrófák, pénzügyek – nem egyszerű játék, és messze többet nyújt, mint sok hasonló, de teljes árú desktop cím.

Örömmel figyelem azt a tendenciát is, hogy a fejlesztők felfedezik a 8 bites klasszikusokat – nemrég láttam készülni régi kedvencem, a Barbarians PPC-s verzióját is. Persze ez sem a kreatív kibontakozás irányába mutat, de legalább pozitív jelzés: van továbblépési lehetőség a puzzle játékoktól. A jövő nagyon is szép meglepetéseket tartogat.

hzx













PÁRIZS MEGÉR EGY MESÉT

Baráti bonjour minden Kedves 576 Konzol Olvasónak! Remélem, nem bánjátok, hogy hat hónap távollét után ismét foglalok némi helyet kedvenc magazinunk hasábjain. Hiányzik ám nagyon az újság és az otthoni arcok! Mixeltem egy sűrű franciasalátát számotokra: vágtam bele halomnyi zöldséget, aprítottam game-infót, szeleteltem képregény- és filmajánlót, morzsoltam száraz-adatot, szórtam csipetnyi saját-véleményt, s az egészet felöntöttem rózsaszín Disney-szósszal. Tudom ajánlani játéktesztek mellé, ízlés szerint elő- vagy utóételként. Fogyasszátok egészséggel!



Csipkerózsika kastélya – a párizsi Disneyland cégére

„IZOMAGYÚ MIKI EGÉR, AKI BÁRKIT..."

Nyári elköszönésemkor nem részleteztem Franciaországba való költözésem okát, de most elmesélem. Párizs mellett dolgozom, a kontinens egyetlen Disneyland-parkjában (hajdan *EuroDisney*, ma *Disneyland Resort Paris* nevet viseli). Kolosszális létesítmény, tízezer alkalmazottal és minimum ugyanennyi vendéggel naponta. Inkább többel (ünnepek előtt hetekig 30-60 ezren voltak a parkban). Hatalmas gépezet ez, melyben mindössze egy miniatűr fogaskerék szerepét töltöm be. Az apróhirdetésre érettségi bizonyítvány és társalgási szintű francia / angol nyelvtudás birtokában lehetett jelentkezni. A felvételi meghallgatás Pesten volt, voltunk úgy ötvenen, nyakunkba zúdítottak egy kétórás előadást, utána 5 perc beszélgetés egyenként, néhányunkkal szerződés aláírása, ennyi. Szállást biztosítanak, díját levonják a korántsem álomfizetésből.

Vendéglátós tapasztalattal lehet konyhán dolgozni, felszolgálni, létezik barman munkakör. Bölcsészhallgatóként semmi ilyesmivel nem tudtam előrukkolni, így a „bolti eladó" lehetőséget ikszeltem be. De lehettem volna csomaghordó vagy recepciós (a park öt hoteljének valamelyikében), információs, jegykezelő, takarító stb. Táncos lábúak dolgozhatnak a parádé stábjában, és ők bújnak a különböző karakterek kosztümjeibe is. Tehát akármennyire is mókásan hangzik, nem, Stiletto nem lett Miki Egér! Fél év alatt még csak fel sem tudtam próbálni egy ilyen jelmezt, annyira el vagyunk tőlük szeparálva. Persze így is vicces olyan helyen dolgozni, ahol naponta integet feléd életnagyságban Mickey, Pluto, Donald, vagy épp Minnie dobál puszikat.

Disneyland egyébként, ahogy a neve is mondja, egy egész *land*, mesterséges világ. Csak a backstage akkora, hogy több buszjárat kering rajta. Hangárok, vasúti szerelvények, üzemanyagtöltő-állomás, lovarda, telepített erdők, stb., és ez csak a backland. Maga a park is termetes, de főleg kisgyerekek szórakozását szolgálja. Hullámvasút kevés van, és azok sem hatalmasak. Kedvencem az *Indiana Jones* (szabadtéri, hátrafele megy) és a *Rock and Roller Coaster avec Aerosmith*. Ez induláskor olyat gyorsul, hogy az ember felkenődik az ülésre, aztán jönnek a 360 fokos loopok... Talán mondanom sem kell, eleinte naponta fölültem rájuk.

A munkám már kevésbé izgalmas; a park legnagyobb butikjában (750 négyzetméter, 4000 különböző termék) vagyok eladó / pénztáros. Itt nincs mese habbal, profittermelés viszont annál inkább, valamint műszak elején „briefing", ahol kékmellényes főmókusok tartanak hegyi beszédet. Szóval elég amerikai a rendszer. Névtábla viselése kötelező, mondjuk erre teszek magasról; ha véletlenül hordom, akkor is egy hamisat, amin *Enrique* felirat díszeleg (plusz tollal poénból ráírtuk: *Iglesias*). Közel százfős brigádunk összetétele viszont igazán kiváló! Mindenféle nemzetiségű és származású emberrel dolgozok együtt, ami elképesztő kulturális sokszínűséget kölcsönöz a mindennapoknak. Afrikai, ázsiai származású fiúk-lányok, francia, spanyol, olasz, német, angol, lengyel, svéd vagy épp holland nemzetiségű kollégák vesznek körül. De egész Franciaországban megszokott és természetes a sokféleség. Itt senki nem lepődik meg semmin. Csak én, amikor azt látom, hogy egy kettőtíz magas fekete fiatalember pattogtatja és vezeti ide-oda kosárlabdáját a metró peronján. Tetszik például, hogy felcsapok egy képregény újságot, s olyan jelenetsort látok, amin fehér lányok irigykednek fekete osztálytársnőjük karakteres popójára! Úgy döntöttem, maradok nyárig. Mind nyelvtanulás, mind egyéb okok miatt nekem megér egy évet Disneyland (nem többet). Életképes alternatíva, főleg annak, aki lusta ösztöndíj elnyerésével fáradozni.

MÉDIA LUDONUMÉRIQUE ÉVOLUÉ

Párizsban nem nehéz a videojáték nyomaira bukkanni. Beszél róla minden és mindenki – nem sokat, de rendszeresen. A város közepén *San Andreas* reklám fut óriásképernyőn, öltönyös urak is Game Boy-oznak a metrón, s még a lányok is vágják mindhárom menő konzol nevét.

A nagyobb újságárusoknál mellbevágó kínálat fogad. Tucatnyi videojátékkal foglalkozó lap létezik! Többféle papíron és minőségben, kemény vagy puha gerinccel, lemezmelléklettel és anélkül, fólia-csomagolásban vagy ruhátlanul, de mind-mind francia kiadású. Külföldit nem találtam. Konzolos magazinok vannak többségben, de élnek PC-s lapok is, valamint végigjátszás-kötetek és ilyen-olyan különszámok. Valószínűleg a sajtó szemrevételezése közben ért először a felismerés, hogy itt kicsit más a helyzet, mint otthon. Nyilván nem ér akkora kontraszt, mintha a Tokyo melleti Disneylandben dolgoznék, de egy lépéssel előrébb járnak nálunk a franciák, az tuti. Jóval érettebb tömegkommunikációs médium náluk a videojáték. Akár a tévé, a mozi vagy a DVD, ez is a mindennapok része – se több, se kevesebb. Megszokott, elfogadott. Ellentétben velünk, ahol a képzeletbeli három T-ből szerintem még mindig a *tűrt* kategóriában toporog – nem *tiltott*, de nem is *támogatott*. Bezzeg a franciáknál éves állami keret van elkülönítve játékfejlesztésre (mint a legtöbb országban filmekre)! Ráadásul számos francia iskola/intézmény képez játékfejlesztőket. Felkerestem az egyik ismertebbet, ami *Lisaa* névre hallgat (*L'Institut Supériur des Arts Appliqués*). A kapu előtt szimpatikus fiatalok ácsorogtak jókora rajzmappákkal. A porta hatalmas plazmatévéjén csinos kis 3D animáció futott. Többet sajnos nem láttam az iskolából, mert a szintén nagyon csinos portáskisasszony rögvest visszafordított, mondván „óra van, jöjjön vissza a nyílt napon". Fotózni sem szabad. De legalább egy prospektust a kezembe nyomott. Ebből kiderül, hogy az intézet kínál 2D-, 3D-animátor és Game Designer képzést, ami egy év képzőművészeti alapozást és két év szakosodást foglal magába. A tanterv része többek között: storyboard, pályatervezés, modellezés, animáció, textúrázás stb. Mindezt persze csak ismeretterjesztő szándékkal írom, mert a suli árát nem kimondottan magyarokra szabták. Cirka 12.000 E-ba (3 millió forint) kerül a három év.

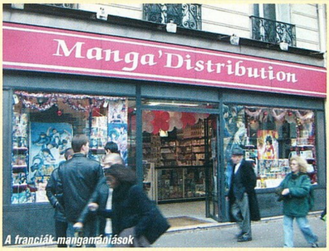
A legfrissebb adatok szerint (forrás a *jeux-france.com* nyomán *Le Figaro*, abban is egy interjú *Jean-Claude Larue* úrral, aki az itteni szoftverkiadók szakszervezetének megbízottja) a franciák 51%-nak van birtokában valamilyen játékplatformnak (hozzátenném, a lakosság 62 millió). Lényeges adat, hogy három évvel ezelőtt még csak a nép 30%-nak volt min játszania. 2004-ben a franciaországi videojáték-eladások elérték az 1,2 milliárd eurót, mondja Jean-Claude Larue, aki szerint piacuk jelenleg az ország összes kultúrtermék-forgalmának egyharmadát teszi ki. A *jeux-france.com* további érdekességgel is szolgál. Ismertette egy közvélemény-kutató cég ezer főre kiterjedő felmérésének eredményét. E szerint a franciák gyakran játszanak, de nem sokat. Átlag **2 óra 45 perc**et hetente! Na mit szóltok!? Talán ez lehet a videojátékok jelentős térhódításának egyik kulcseleme? Beszélgettem egy játékbolt eladójával, állítása szerint ma már minden francia háztartásra jut egy konzol. Megkérdeztem egy kollégámat, hány ismerőse van, akinek nincs konzolja. Egy sem – válaszolta. Viszont a híreket már kevesebben figyelik. PSP-ről sokan még csak nem is hallottak, de pár hónap múlva ők is ugyanúgy lelkesednek majd érte. (Csak halkan jegyzem meg, erős PSP kampányra számítok. Már várom nagyon!) Főleg a multi és party-gaming népszerű, mint jó lehetőség az egész család vagy baráti társaságok közös időtöltésére. A Mario partik mellett nagy kedvenc a *Pro Evolution Soccer* sorozat. Fociban abszolút otthon vannak a franciák, ezt tudjuk. A *Joypad* magazin PES4 mellékletében *Thierry Henry* elmondja, ősi *Winning Eleven* rajongó, ma is sokat játszik, de saját virtuális másával csak ritkán, amikor barátai vagy tesója átmennek hozzá. A fentebb említett közvélemény-kutatás kitér arra is, mely platformokat preferálják a franciák: 36%-al vezet a PS2 (3,8 millió eladott gép 2004 december elejéig), 23%-al meglepő második az első PlayStation, őt követi a Game Boy széria, majd csak ezután jön a Gamecube (12%) és az Xbox (7%), valamint a retro masinák. Nem tudom, miért nem szerepel PC a sorban, mindenesetre a felmérés anyaga elérhető a http://*www.tns-sofres.com/etudes/it/181104_jeuxvideo_n.htm* címen.

SHOPPING GUIDE

Hiába hoztam magammal Párizs útikönyvet, nem sok hasznát vettem. Oldalakon keresztül sorolja a különböző vásárlási lehetőségeket, de videojátékboltokról egy szót sem ejt. Pedig engem az érdekelt, hol és milyen játékkínálatot találunk a fővárosban. Utána is jártam egy kicsit a dolgoknak. Természetesen ma már rengetegen vásárolnak interneten, de a jó szájtok helyett maradjunk most a hagyományos üzleteknél. Először is vannak specializált üzletláncok, mint nálunk az *576 Shop*ok. Legismertebb közülük a *Micromania*, ez szinte bárhol fellelhető, változó méretben, de mindig jellegzetes kék-fehér színben. Forgalmas helyeken többszintes boltjaik vannak, máshol meg csak apró, egyterű helységeik. Az újdonságok mellett derék használtjáték kínálatuk van (mind jó állapotban, tokkal-vonóval), s az áraik is mérsékeltek (pl. PS2-es Max Payne használtan 6E.). Sokfelé látni a szürke-lila színekben nyomuló *Score Games* hálózatot is. Ők is főleg használtból élnek (franciául „occasion" vagy csak „okaz"), adják-veszik a lemezeket, de megunt játékainktól szerintem nem itt érdemes megválni. Alig jutottam szóhoz, mikor egy kliens az orrom előtt hagyta náluk 4E-ért a Wipeout Fusiont, amit nekem már 19-ért kínáltak megvételre. Másik csoportot képeznek a nagyáruházak játékosztályai és a Fnac boltok. Ezek kevésbé izgalmasak helyek, viszont itt vásárol a tömeg. Az áruházak pont olyanok, mint otthon, legfeljebb csak a filléres szekciójuk tartogat meglepetéseket. Találtam pl. *Space Invaders 25th Anniversary*-t PS2-re. Csúnyán leárazták szegénykét, biztos mert senkinek sem kellett. Megsajnáltam, hazavittem, és állati jót játszottam vele. A '78-as születésű játék pixelgrafikája még ma is pixelpontos célzást követel, remek a multi és a 3D-mód, a zenék kiválóan összeválogatott és feltuningolt retro dallamok – mintha *Új Látásmód Fúzió* lemezt hallgatnánk. ;)

A *Fnac* egy nagyon régi és jelentős hálózat Franciaországban. Tavaly volt 60 éves. A nagyobb *Fnac*ok a következőképp néznek ki: egy emeletnyi zene, egy másik szinten városi könyvtárnak beillő könyvesbolt, a harmadikon több száz négyzetméternyi szórakoztató-elektronika. Használttal nem foglalkoznak, az áraik elég magasak, viszont vevőszolgálatuk legendás. Akár hetek múlva is visszamehetsz elkeseredett képpel, hogy akármilyen okból nem vagy megelégedve az áruval, szó nélkül kicserélik vagy visszaadják a pénzt. Megesett, hogy vettem náluk egy filmet dévédén, amit otthon megnéztem, de nem tetszett, csalódtam benne. Tettem egy próbát, visszamentem, és gond nélkül kicseréltem egy péeskettes *Viewtiful Joe*-ra, amivel azóta is meg vagyok elégedve. („Uram, ki lett bontva a DVD, sajnos így nem tudjuk kicserélni. Igen, tudom, de nem lehetne, hogy mégis? Jó, rendben.")

Ám ha úgy igazán, nyakig el szeretnénk merülni a párizsi játékkínálat mélységeibe, felidézve az otthoni bolhapiacozások hangulatát, muszáj lesz



A franciák mangamániások



Az év hősei :)



Ki itt belépsz, hagyj fel minden zsebpénzzel!



Panasonic Gamecube – csinos, de a mellette lévő kis csíkos sem utólsó (450E)!

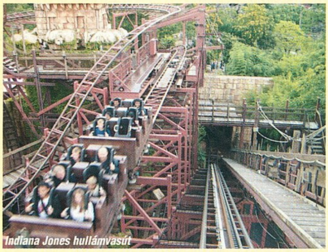


Titeuf és Kid Paddle


J-Type store, egyben a Game Fan magazin szerkesztősége



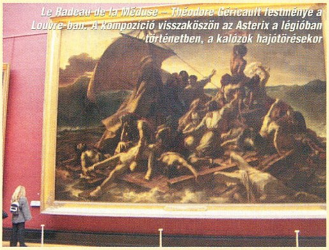
Neo Fami-t tessék, csak 75E darabja!


Indiana Jones hullámvasút

felkeresni a kisebb, familiárisabb, független boltokat. Akad ilyenből is jócskán. Két gócpontba tömörülve találjuk őket: az **Oberkampf** és **Jussieu** metrómegállóknál. Olyan boltok ezek, amik a videojátékokat még nem annyira tömegcikként, mintsem egyedi alkotásokként kezelik. Kollekcióikat átböngészni egész napos program. S ami lényeges, hogy a kínálat fele majd' mindenhol import, retro és rare! A játékokat, konzolokat (és DVD filmeket) vitrin mögött tartják, vagyis mindent a szemnek, semmit a fizikai kontaktusnak. Nem baj, ez némi múzeumi jelleget kölcsönöz a vásárlás aktusának (*Louvre* előtt kiváló program, tudom ajánlani). Szintén a kisebb üzletek mellett szól, hogy lehet náluk játékot cserélni (7E 50 a tarifa), és nem veszik zokon az alkudozást sem. A legtöbb bolt teljesen multiplatform, de például a *Sat.Elite* nevű helynek külön bejárata van mindhárom gyártó termékeihez (Sony, Nintendo, Microsoft). Van egy kizárólag importra szakosodott üzlet is, a *J-type*. Alig találtam meg, mert egy belsőudvari lépcső vezet az emeleti üzlethelységbe. Ahol nagy meglepetésemre nemcsak a butik fogadott, hanem egyben a *Game Fan* magazin szerkesztősége is. A francia piacon azt hiszem jelenleg ez a legfiatalabb újság (8 megjelent számmal), ám bizonyos szempontból a legjobb. Szerkesztői teljesen fanatikus játék őrültek, de maximális hozzáértéssel rendelkeznek. Már egy konzol-enciklopédia sorozatot is elindítottak *Game Museum* címmel. Nagyon szimpatikus banda, hamar szóba elegyedtünk, mutattam nekik az *576.hu*-t, ők a saját oldalukat (*www.japan-type.com*). Megkérdeztem tőlük (is), mely francia játékokra a legbüszkébbek: a szokásos *Rayman* és *Prince of Persia* helyett *Flashback* és *Another World* volt a válasz...

PSP PARTOUT

Karácsony előtt már az összes hardcore üzletben volt NDS és PSP. Utóbbit kerek 700E-ért mérték, az aranyos kis DS árára meg már nem emlékszem, bocs. Azt viszont nem felejtem el, hogy a Sony csodamasinájával már megjelenésének évében játszottam! Ippeghogy, ugyanis 2004 december 31-e volt, napközben, még az esti bulik előtt. Tőlem néhány centiméterre, vitrin mögé zárva szomorkodik egy méregdrága Playstation Portable. Megfogni, bekapcsolni, kipróbálni – szó sem lehet róla, már több helyen elutasítottak. Aztán a bolt eladója (*José*, azóta haverok vagyunk) segített. Mondta, a vitrinből ő sem veheti elő, viszont van egy másik boltjuk, egy utcával arrébb, ott keressem meg Marcelle-t, könnyű megismerni, magas, „black". Neki van egy, ott lapul a mellényzsebében, biztos engedi kipróbálni. Nyilván... gondoltam magamban. Mindenesetre irány a hátsó utca. A nevezett bolt elég lepukkant, mintha biciklitárolóból lenne átalakítva. Kint a falról omlik a vakolat. Bent a pult mögött, a reméltnél sokkal szigorúbb arccal Marcell. Épp azt magyarázza valakinek, hogy pixelhibáktól mentes a képernyője... Az illető csak félig figyel, kezében ott a PSP, arra koncentrál. Mögé lopakodok, csak lesek: Ridge Racer intro büntet! (Kit is?) Jól van, halad a dolog, láttam PSP-t működés közben, már csak meg kell kaparintani. Várok, várok, s mikor a konzol kerülne vissza gazdájához, odanyögöm mellettem a srácnak, hogy ott balra lent, a joy-al ki sem próbálta az irányítást, pedig milyen klassz lehet. (Az ihletet mellesleg az *576 online* cikke adta: *PSP: Az első csapás*) Tényleg, csodálkozik mellettem a srác, gyorsan kipróbálja, majd – ahogy reméltem – megkérdezi a tulajt, átpasszolhatja-e nekem a konzolt. Yes, mission completed! Kicsit vonakodva, de morcos Marcell beleegyezik, s szúrós tekintetének felügyelete mellett a versenyautó pedáljára taposok, nagyon elégedetten, még 2004-ben. Biztos sok szó esett már a PSP kezdő játékfelhozataláról, de hadd tegyem hozzá a magamét. Csak annyit mondok: *Lumines*. Megvan? Testuya Mizuguchi (*Sega Rally, Rez, Space Channel 5*) műhelyének legfrissebb gyümölcse, ami mintha a *Tetris* és *Rez* játékokat oltaná egymásba. Ráadásul remek a kétjátékos módja, engem a *Fantavision* (PS2) multijára emlékeztet. Osztott képernyő, mindkét játékosnak saját játéktér, de lehet egymástól teret rabolni a képet megosztó csík ide-oda toszogatásával. Must have!


Le Radeau de la Méduse – Théodore Géricault festménye a Louvre-ban. A kompozíció visszaköszön az Asterix a légióban történetben, a kalózok hajótörésekor

LA B.D.

Eleinte, amíg nem volt itt tévém és konzolom, szabadidőmben olvasni próbáltam. A szépirodalmi franciába hamar beletört a bicskám, ponyvához nem volt kedvem, ezért ugyanazt tettem, mint régen, gyermekkoromban. Elkezdtem képregényeket vásárolni. A műfaj itt „bande dessinée" néven ismert, de csak annyit mondanak: bédé. Ha videojáték terén kicsit más a helyzet a magyar és francia viszonyokat illetően, nos, képregények esetében azt kell mondjam, ég és föld a különbség. Ott van például a *Spirou* magazin, ami jelenleg 68. évfolyamánál s 3486. számánál tart! De találtam igényesen szerkesztett, alkalmi megjelenésű *Pilote* újságot is. Róla azt kell tudni, hogy a *Pilote* első számában (1959 október 29.) bukkant fel először Asterix, a gall. Mi sem természetesebb, hiszen az újságnak maga *René Goscinny* (1926-1977) is alapító tagja volt, aki nem más, mint a zseniális *Astérix, Lucky Luke* és – többek között – *Petit Nicolas* történetek írója. Goscinny sajnos már elhunyt, viszont szerzőtársa, a gall harcost rajzoló *Albert Uderzo* köszöni jól van, nagy köztiszteletnek örvend. Káprázatos méretű és megjelenésű alkotóműhelye van itt valahol Párizs nyugati részén, egy előkelő hotel legfelső emeletén. Mindezt egyébként a *LiRE* magazin különkiadásából tudom, amibe csak úgy belefutottam egy újságosnál.

A *LiRE* egy komolyabb irodalmi lap, ami közel harminc éves fennállása óta most először, 2004 végén megjelentetett egy elképesztő kvalitású, 140 oldalas különszámot, mely az Asterix-mítoszt járja körül. Annak idején több kilónyi *Alfa* magazinom volt, úgyhogy a kötetben található Goscinny-önéletrajz, Uderzo-interjú, az archivált munkaoldalak, s az Asterix-jelenséget taglaló esszék teljesen elvarázsoltak. Főleg *Umberto Eco* oldalnyi értekezése *La bande dessinée est un art* címmel. A kortárs francia képregény nem szenved hiányt új sztárokban sem. Kiemelkedik közülük *Titeuf*, egy tíz év körüli, bizarr hajviseletű kiscsávó. Kalandjai mindennaposak; barátokról, iskoláról, lányokról és videojátékokról szólnak. Gyakorlatilag a mai Franciaország társadalmi tükrét tárja olvasói elé, de olyan köntösben, annyi bájjal, humorral és intelligenciával fűszerezve, amitől megértjük, miért is *Titeuf* jelenleg a gyerekek egyik legnagyobb kedvence (további info a kiadó weboldalán: *www.glenat.com*). A képregény piac (túl)zsúfolt kínálatából szívemhez nőtt még a *Kid Paddle* sorozat. Ez is kissrácok mindennapjait jelenítik meg, de olykor teljesen szürreális megközelítésben és majdnem mindig videojáték témában. Brutálisan vicces sztorik, gyakran rejtett mondanivalóval a túl sok játék hatásaira vonatkozóan (de nem próbál kioktatni). Kis keresgéléssel találhatók a neten is *Kid Paddle* oldalak, még a kiadó oldalán is: *www.dupuis.com*.

Végezetül hadd ajánljak még egy átlagon felüli képregényt: *Blacksad* a címe, spanyol alkotók munkája, két kötet már franciául is kapható. A főhős *Blacksad*, egy ember testű, macska fejű nyomozó. Akciódús detektívtörténetek, melyben minden szereplő a jellemének megfelelő állat-ábrázattal rendelkezik. Így a rendőrfőnök értelmes tekintetű németjuhász, a bokszoló egy gorilla, a besúgó patkány, a kocsmáros sertés, stb. Művészi igénnyel megrajzolt, többszörösen díjazott képregény, amit élmény kézbe venni. Tudnám még hosszan folytatni, de akit érdekel a képregény, magától is rátalál a jó címekre. Mellesleg egy kis szünetet is akarok tartani az írásban, s összerakni a legújabb *Pif* magazinhoz járó szélmérőt. A múlt havi miniatűr-mikroszkóp már a polcomon áll...

FRANCIA-MAGYAR SCI-FI

Engedelmetekkel folytatnám ad hoc Cool-Túra rovatomat, egy kis filmajánlóval. Nem fogok beszámolni az összes DVD-szerzeményemről, csak egyről, méghozzá az 1982-ben készült *Les Maitres du Temps* rajzfilmről (magyar címe: *Az Idő Urai*). Gyönyörű kiadásban találtam rá az Oberkampf körüli egyik bolt legfelső polcán. Tetszetős relief-felirat a külső tokon, színes dombornyomás mindkét lemezen... Gyermekkorom egyik meghatározó élménye, de biztos sokan emlékeztek rá ti is: a kicsi *Piel* megmentéséről szól, aki egyedül marad a különös *Perdide* bolygón (és aki egyébként az öreg *Silbad* fiatalkori énje). Szülei meghaltak, apjának egyik barátja, *Jaffar* siet a segítségére egy hatalmas űrhajóval. Végül a gyermek megmenekül, csak a gonosz Frölon madarakat (le frelon = lódarázs) nem sikerül elkerülni, akik megtámadják és szurkálják a gyermek koponyáját, próbálják kiszívni az agyát. Ez a legemlékezetesebb jelenet, de szó sincs arról, hogy valami perverz, szadista rajzfilmet ajánlgatnék az ifjúságnak. Misztikus mese ez, gondolatolvasó antropomorf lényekkel, bűnös herceggel, varázslatos képekkel. Európai sci-fi rajzfilm, távol a japán manga stílustól, viszont annál közelebb hozzánk, magyarokhoz. Mert alapvetően francia filmről van szó (rendező *René Laloux*, rajzoló *Moebius*), az animációs munkálatok teljes egészében az akkor még kommunista igát húzó Magyarországon készültek. A stáblistán 80 magyar nevet sikerült megszámolnom. A bonusz diszken visszaemlékeznek az alkotók, mennyi fáradozásukba került a hatékonyság érdekében változtatni a magyar-komcsi munkamorálon. Megszólal többek között *Maros Zoltán*, „superviseur de l'animation", aki összegzésképp annyit mond: „túl nagy falat volt számunkra ez a film". Lássuk be, ez néhol érződik is rajta. *Az Idő Urai* korántsem tökéletes alkotás, helyenként bántóan kiegyensúlyozatlan – ezt beismeri maga a közismert rajzoló, *Moebus* is, aki mellesleg az első *Panzer Dragoon* játék látványvilágának atyja. Kifejti, filmjük helyenként talán túlságosan lassú és a történet is zavaros, nem felel meg a rajzfilmekkel szemben támasztott szokványos követelményeknek. Hozzáteszi azonban, hogy bár a „Disney-szisztéma" igen bájos és szimpatikus, ugyanakkor túlságosan szentimentális és normatív. Az Idő Urairól ez biztos nem mondható el. A DVD tartalmaz még egy irodalmi értékű interjút az időközben elhunyt *Stefan Wul* (polgári nevén *Pierre Pairault*) íróval, aki a film alapjául szolgáló *Orphelin de Perdide* novella szerzője. Sajnos a francia kiadású lemezekről lemaradt a remek magyar szinkron, de így is, amikor csak ránézek erre az elegáns kiadásra, mintha a kisgyermek Stiletto köszönne rám a múltból...

Tudom, elég vegyesre sikeredett ez a kis saláta, de talán nem okozott gyomorrontást. Mentségemre legyen mondva, teljesen szabad kezet kaptam. Martin mindössze annyi instrukciót adott: „legyen hosszabb írás" és „küldj bögyös-csajos fotókat". Azt hiszem, 50%-ban sikerült is megfelelnem. Nagymellű hölgyek helyett magyarázattal tudok szolgálni: Párizs köztudottan nemcsak Franciaország, hanem a divat fővárosa is. A divatról pedig sokszor hallani, hogy napjainkban, ideális női testalkatként a szupervékonyt preferálja – s vele együtt a kisebb melleket! Ennek megfelelően Párizs utcáin ezrével szaladgálnak a tündibündi, bagettvékony modell-lánykák és kevésbé a dúsabb, formásabb hölgyek! S hogy miért nincs legalább róluk fotó? Hosszú lenne részletezni, talán majd egyszer elmesélem... :)

Stiletto



Francia videojáték-magazinok – nyelvtanulásként is hasznosak

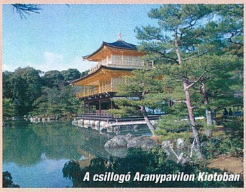


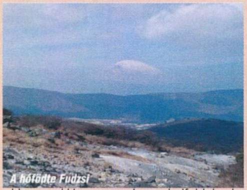
BIG IN JAPAN PART 13.

NEM CSAK TOKIÓBÓL ÁLL JAPÁN!

Na igen, azt hiszem, a fenti állítás igazságával nem sokan mernének vitába szállni. Igaz ami igaz, Japánban Tokió státusza ugyanannyira különleges, mint otthon Budapesté, minden más város „vidék". Persze ez nem jelenti azt, hogy más városokban nincs szép és érdekes dolog, sőt! Itt tartózkodásom 2 éve alatt rájöttem, hogy Tokió kifejezetten csúnya (igaz, nagyon érdekes) a többi japán nagyvároshoz képest. Ebben a cikkben tehát átmegyek baedekkerbe és bemutatom a helyeket, amik a legjobban tetszettek Japánban. Annyit még megemlíteném előzetesben, hogy nem véletlenül telt két évbe, amíg elegendő anyagot gyűjtöttem


A Chinatown bejárata


A csillogó Aranypavilon Kiotoban


A hófödte Fudzsi

ehhez a cikkhez. Japánban a belföldi közlekedés ugyanis mocskosul, kriminálisan drága! Csak hogy elképzelhessétek, milyen lenne mondjuk, ha egy Budapest-Debrecen retúr vonatjegy negyvenezer forintba kerülne? Mert egy Tokió-Oszaka út bizony annyiba kóstál! És akkor még nem is sinkanzennel (a japán szuperexpressz) mentél, úgy a duplája lenne... Szóval maradjunk annyiban,


A Hikawa Maru

igen meg kell gondolnia az egyszeri magyar diáknak, hogy kitegye a lábát a fővárosból!

Azért szerencse a szerencsétlenségben, hogy Tokió agglomerációjában (gyakorlatilag összenőve vele) van néhány többmilliós város, ahová gyakorlatilag egy-másfél óra alatt ki lehet vonatozni, úgyhogy először ezeket mutatnám be. Itt van mindjárt a leghíresebb, **Yokohama**. Yokohama egyfelől


A Himeji vár belső folyosója


A Himeji lakótornya


A Himeji várkastély

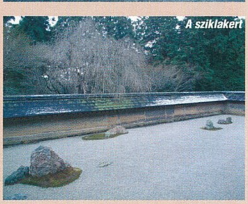
Japán második legnagyobb városa, több mint hárommillió lakossal, másrészt viszont gyakorlatilag Tokió egyik külső kerületének is tekinthető (bár közigazgatásilag teljesen külön van). Yokohama álmos kis halászfalu volt egészen a XIX. század közepéig, amikor az amerikai Perry admirális megjelent „fekete hajóival" a közeli öbölben, hogy ágyútűzzel rákényszerítse a sógunt az ed-


A Harakiri udvar

dig teljesen elzárt ország megnyitására a világ felé. Innentől kezdve Japán megkezdte rohamos modernizációját, és Yokohama az ország első számú tengeri kikötője lett, igazi ablak a nagyvilágra. Ez a kozmopolita hagyomány a mai napig érződik a városban. Az egész tágasabb, szellősebb, szebb fekvésű mint Tokió, és az emberek is nyugodtabbak, kevésbé sietnek és többet mosolyognak. Különösen a tengerparti promenádokon sokkal inkább érzi magát az ember Amerikában vagy Ausztráliában, mint Japánban. Különösen, hogy itt található Japán egyetlen igazi Chinatownja. Ezt a kínai negyedet még az 1920-as években alapították kínai bevándorlók, és máig is a város egyik legszínesebb és leghangulatosabb része, hatalmas tömeggel, porcelánedényektől Bruce Lee akciófigurákon át Mao-sapkákig mindent áruló apró boltokkal és isteni éttermekkel. Vannak kínai templomok, színházak és bárok is, ezekben olyan hangulattal, mint egy régi amerikai „film noire" detektív sztoriban. Van még egy hely Yokohamában, ami a századelő hangulatát idézi, mégpedig a híres Hikawa Maru. Ez pedig nem más, mint egy hatalmas hajó, amit a 20-as évek elején építettek, és teljesen épségben megmaradt. Ugyan kisebb a Titanicnál, viszont annyira hasonlít rá, hogy simán elmenne a film díszletének! A hajó ma múzeum, és minden Leonardo DiCaprio rajongó (böeh...) szíve elszorul, ha csak meglátja... Yokohama azonban nem csak a múlt, hanem a jövő városa is. Itt találhatók egész Japán legszebb és legmagasabb felhőkarcolói, a világ második legnagyobb óriáskereke, és egy olyan hullámvasút, ami a víz alá (!) is lemegy. Egy szó mint száz, Yokohama egész Japán egyik legvonzóbb városa, és nekem személyes kedvencem!

Tokió másik ilyen egybenőtt „külvárosa" **Chiba**. Chiba nem különösebben szép hely, nem is lenne itt semmi érdekes, ha nem volna a Tokyo Disneyland. Ugyebár a világon négy helyen van ilyen, az eredeti Kaliforniában, Floridában, Párizsban, és Tokióban (illetve hát Chibában). Ezek közül a Tokiói kimagaslik, ugyanis pontosan kétszer akkora, mint a többi (legalábbis a Kaliforniai és a Párizsi, a Floridait nem tudom, mekkora). Egészen pontosan a Tokyo Disney Resort területén nem egy, hanem két park található, a Disneyland és a Disneysea. A Disneyland egy az egyben másolata az eredetinek Amerikában (ahogy a Eurodisney is), Disneysea viszont csak Japánban van! A Disneysea egy nagyobbaknak (tinédzsereknek és felnőtteknek) szóló szórakoztató


A Nijo-jo palota


A sziklakert

park, ahol a fő téma a tenger és a felfedezés, és a Disney mesefigurákon túl olyan filmekre van alapozva, mint az Indiana Jones, vagy Jules Verne regényei. Állati jó hely, szerintem kenterbe veri a Disneylandet, és több teljes nap kell hozzá, hogy az ember mindent kipróbáljon. Már csak azért is, mert mindig akkora a tömeg, hogy átlag másfél órát kell sorban állni minden attrakciónál... Ez bizony némileg lerontja az élményt, de ha valamihez hozzá kell szoknia az embernek Japánban, az a tömeg... A két park között amúgy saját magasvasút jár, Miki-egér formájú vonatablakokkal (lásd kép)! Disneylanden kívül amúgy nincs említésre méltó dolog Chibában, talán csak a Makuhari Messe, ami évente egyszer a Tokyo Game Show helyszíne.

Ne is vesztegeljünk itt tovább, hanem irány a közeli Fudzsi-hegy lábánál fekvő csodaszép üdülőhely, Hakone. **Hakone** inkább falu, mint város, és talán a legközelebbi hely Tokióhoz, ahol végre egy kis természetet is láthat az ember. De komolyan, Tokióban el lehet tölteni egy életet úgy, hogy az ember nem ismeri meg a „fa" szó jelentését... Hakone fő attrakciója természetesen a Fudzsi, Japán szent hegye. A japán mondás szerint, bolond aki egyszer sem mássza meg, de még nagyobb bolond az aki kétszer is megmássza! Én egyelőre a kisebbik bolond kategóriába tartozom, de talán majd idén nyáron... Télen nem lehet rá felmenni, viszont ilyenkor a legszebb, hóval borítva, ahogy a régi japán fametszeteken ábrázolták. Hakone környéke amúgy tele van vulkanikus hegyekkel, sok helyen a földből is hatalmas kénes gőzfelhők törnek fel. Nem csoda, hogy a vidék termálfürdőiről is

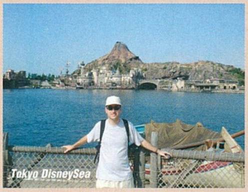

A Toshogu szentély részlete


A nikkoi Három Szent Majom


A japánok imádnak fényképezkedni


Disneylandben mindig ilyen tömeg van


Disneyland karácsonykor


Tokyo DisneySea


Disneyland Mikiegér vonat

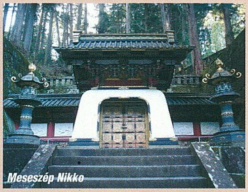
híres. A termálfürdőzés (japánul *onsen*) nemzeti szenvedély Japánban, akárcsak nálunk. A helyiek mindig nagyon meglepődnek, amikor elmesélem nekik, hogy Európában is van egy olyan ország, ami tele van gyógyfürdőkkel... A japán onsen amúgy általában jóval kisebb a magyar fürdőknél, viszont a víz is sokkal forróbb, általában 45 fok körüli. Ami a legpoénosabb, csak anyaszült meztelenül lehet belemenni, a fürdőruha viselete szigorúan tilos!

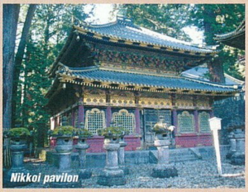
Némileg messzebb a fővárostól, a Japán Alpokban található **Nikko** (a név jelentése Napfény), ami a világörökség része és az egyik legszebb hely Japánban, de talán az egész világon! Egy japán közmondás szerint, aki még nem látta Nikko-t az ne mondja semmire, hogy csodálatos, mert nem tudja, mit beszél! Hát, Nikko valóban csodálatos,


Yokohama felhőkarcolói

mind a természeti környezete, de különösen a hatalmas buddhista és sintó templom-együttese, ami a japán építészet egyik csúcsteljesítménye. Ennek a központja a *Toshogu*-szentély, amit Tokugawa Ieyasu, az első sógun (aki olvasta a James Clavell regényt, annak Toranaga-szama) emeltetett a saját síremlékének. Annak idején az egész japán nemesség az anyagi csőd szélére jutott az irdatlan építési költségek miatt, ami tulajdonképpen a ravasz sógun igazi célja volt az egész cirkusszal. Úgy számított ugyanis, hogy az így megkopasztott főuraknak (*daimyo*-k) nem lesz elég pénzük arra, hogy újabb hatalmi harcokat kezdjenek, és az évszázados háborúkban kivérzett Japán végre békében élhet a Tokugawák uralma alatt. Ez be is jött neki, az elkövetkező 250 évben (egészen a Meidzsi restaurációig) ugyanis a sóguni dinasztia hatalmát senki sem veszélyeztette. Nikko pedig megmaradt káprázatos pompájában, hogy máig bámulja a világ.

Merészkedjünk még távolabb Tokiótól, következő állomásunk **Niigata**, Japán északnyugati részén. Ugyan Niigatában nincsenek a Toshogu-hoz hasonló lenyűgöző épületek, és a város maga elég kicsi és unalmas (igaz, tavaly ősszel egy bazi nagy földrengés helyszíneként bejárta a világsajtót), mégis ide járok a legtöbbet Tokión kívül. Az ok igen egyszerű: Niigatában lakik a barátnőm! :) Ami örvendetes tény, de persze rajtam kívül senkit sem hoz lázba, úgyhogy inkább írok a róka-menyegzőről! Hogy miről is? Mielőtt bárki a mértéktelen japán lakodalmas ivászatok enyhén gusztustalan végeredményére asszociálna, megnyugtatom, ezúttal másról van szó! A róka-menyegző egy Niigata megyében található falucska hagyományos népszokása, és az egyik leg-


Meseszép Nikko

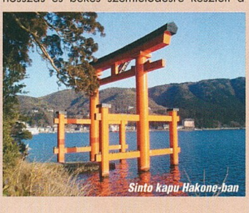

Nikkoi pavilon


Ez tette tönkre Japán főurait


Kiotói mohakert

jópofább japán fesztivál. Hogy megértsük, tudni kell, hogy a japán néphit szerint a róka nemcsak hogy intelligens, hanem egyenesen varázserejű állat, sőt *kami* (sintó istenség). A legenda úgy tartja, hogy évente egyszer a rókák nagy lagzit csapnak az erdőben, ahol az előkelő vörös bundás párocskák kelnek egybe. Ha egy ember véletlenül megpillantja a szertartást, azon nyomban szörnyethal! Nos, ebben a Tsukawa nevű kis faluban minden évben róka-menyegzőt tartanak, ahol egy helyi lány és fiú rókának maszkírozva, a rókák szertartásai szerint házasodik össze. A legnagyobb poén a dologban az, hogy igazi, hivatalosan elismert esküvőről van szó! Természetesen a násznép is „rókákból" áll, akik a helyiekből és az esküvőre idelátogató turistákból verbuválódnak össze. Az ünnepség egy álló napon át tart, ahol a fantasztikus róka-jelmezekbe és középkori japán viseletbe öltözött menet végigvonul a falun, míg végül este a közeli folyópartnál, egy fáklyákkal kivilágított tutajon mondja ki az ifjú pár a boldogító róka-igent. Nehéz szavakban érzékeltetni, de annyira komoly és hangulatos az egész, mintha a Chihiro Szellemországban c. anime elevenedne meg (aki nem látta Chihiro-t - sürgősen bepótolni!).

A közelmúltban végre sikerült eljutnom **Kiotó**ba, amire pedig már régen készültem, hiszen a régi császári főváros elismerten Japán egyik legnagyobb attrakciója. Mivel csak egy egész napot tudtam ott tölteni, a harmadát sem láttam a város nevezetességeinek, de így is egészen le voltam nyűgözve. Kiotó több mint ezer éve, még a mi honfoglalásunk előtt lett a kialakulóban lévő japán birodalom fővárosa, és az is maradt egészen a XIX. század második feléig. Ugyan a kormányzati központ többször is elköltözött az évszázadok folyamán (először Kamakurába, később Edo-ba), Kiotó maradt a császár székhelye és a hivatalos főváros. Még a Kiotó (Kyoto) név is egyszerűen csak „fővárost" jelent. Nem csoda hát, hogy Kiotó Japán műemlékekben messze leggazdagabb városa. Csak templomból és szentélyből több ezer található itt nem is beszélve a rengeteg palotáról és gyönyörű japánkertről. Ha akarnám, sem tudnám mindet felsorolni, ezért itt csak megemlítek néhányat a kedvenceim közül. Itt van rögtön a *Kinkakuji*, vagyis az Aranypavilon. Ez talán egész Japán legszebb épülete, és higgyétek el, ez nem kis szó! A pavilon elég kicsi, viszont valódi arannyal van beborítva! Olyan, mint egy mesebeli tündérkirálynő palotája, amint szinte úszik a tükörsima tavon... A másik nagy kedvencem a *Ryoanji* templom sziklakertje. Ezt a világ legszebb kertjei között tartják számon, annak ellenére, hogy nagyon kicsi, és *egy szál növény sem található benne*! Ez így elég abszurdnak hangzik, de tény, hogy a Zen-buddhista művészet eme kimagasló alkotása hosszas és békés szemlélődésre készteti a


Sinto kapu Hakone-ban


A rókák esküvői menete


Az elragadó rókamenyasszony


Az ifjú rókapár

legszeptikusabb gaidzsint is. A japán kertművészet egy másik gyönyörű különlegessége a közeli, féltve nevelgetett mohakert, erről is láthattok egy képet. Azután ott van a *Nijo-jo*, a sóguni palota... Gyönyörű hely, viszont most hogy láttam, nem irigylem az ott lakni kényszerült sógunokat. Az még hagyján, hogy az összes padló eszeveszettül nyikorog, hogy idejekorán észrevegyék a settenkedő gyilkos nindzsákat az őrök. Viszont tűzbiztonsági okokból a palotában nem volt semmiféle fűtés, ami télen úgy öt fokos szobahőmérsékletet jelentett! Nem hiába voltak kemény(re fagyott) fickók a szamurájok!

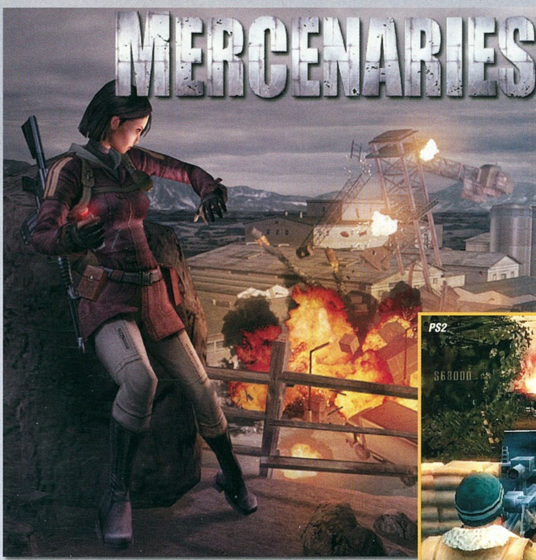
Kiotói kalandom végén elmentem a közeli *Himeji* (Himedzsi) városba is, ahol egész Japán, de talán egész Kelet-Ázsia legszebb és legnagyobb, tökéletes állapotban megmaradt középkori vára található. Himedzsi várában járva az ember úgy érzi, egy szamuráj-filmbe csöppent, ami érzés már csak azért sem csal, mert a híres szamuráj-filmek egy jelentős részét tényleg itt forgatták, többek között a nálunk is játszott Sógun-sorozatot is. A várban minden megtalálható, ami egy ilyen helyen kell, lakórészleg, kaszárnyák, fegyvertárak, titkos folyosók, istállók, középkori nyilvános WC (!), valamint egy olyan dolog is, ami viszont csak Japánban volt: a *seppuku-maru*, vagyis a harakiri-udvar! Erre a helyre vonultak félre a szerencsétlen halálraítélt (vagy csak rosszkedvű) szamurájok, hogy néhány laza mozdulattal megszabaduljanak a belsőségeiktől. Az udvar igen hangulatos, békés hely, gondolom segített abban, hogy a harakiri elkövetője, valamint a kötelező nézősereg megfelelően ünnepélyes hangulatban elmélkedhessen az élet mulandóságáról. Ezzel az emelkedett hangulatú fináléval be is fejezném mai Nippon-túránkat, viszlát legközelebb!

Big

HOGY NE CSAK BŰNÖZŐKÉNT LOPHASSUNK EL BÁRMILYEN VERDÁT!

Nilsson katona igazi keménylegény… Amint megkapja a bevetéssel kapcsolatos információt, végigsétál a hadsereg repülőgépén, majd felveszi a számára szükséges fegyvereket. Hatalmas izmain csillog a napfény (azaz csak csillogna, ha lenne olyan a gép belsejében), formára igazított séróját még a szél sem tudja elrondítani. Mikor kezébe veszi kedvenc gránátjait, halkan felmordul: „Imádom az M67-eseket!". Ezek után már csak egy lőfegyver van hátra, na meg a beleegyezés az akció kezdetéhez. Mikor az informátor erotikusan nőies hangja a fülébe búgja a kérdést, ő csak annyit válaszol: „Készen állok. Én min-dig ké-szen állok!". Ezzel azonnal elnyeri magának a militarista férfiakat kedvelő nők szívét. Ezek után már nem is lehetne szebben befejezni a történetet, mint azzal, ahogy hősünk bevágódik a terepjárójába, majd autóstul együtt hajt ki a repülőgép hátuljából. Lombok zizzenek, amint a dzsip keresztülzúz köztük… rögök, földdarabok hullnak ki a talajból a nehéz járgány súlya alatt. Azután minden elcsendesedik… Nilsson erektől göcsörtös halántéka jobbra-balra fordul, ahogy körülnéz a harcedzett zsoldos. Feltérképezte a terepet, és most készen áll arra, hogy megküzdjön egyszerre akár négy-öt ország seregével. Lelke robbanásokra vágyik, lőpor szagára, és az áldozatok jajveszékelésére. Mit neki párezer ellenfél…

Nem, a leírtak nem egy Rambo epizódból vannak kiollózva. Még csak nem is Arnie tért vissza politikusi karrierjét félbeszakítva. Ez bizony a *Lucasarts / Pandemic* fémjelezte **Mercenaries** indítása, amiről írtam már pár mondat erejéig az előző szám Előétel rovatában. A kissé bárgyú kezdés ellenére pedig egy rendkívül jó játékkal állunk szemben. De a véleményemet hagyjuk inkább későbbre, és jöjjön most a program bemutatása…



KONFLIKTUS KOREÁBAN

Nagy kavarás van Észak-Koreában. A „nagy vezető" halála után elszabadul a pokol. A rosszfiúk próbálják káoszba vinni a területet, ami persze sokaknak nem tetszik (vagy csak bizonyos részletekkel nem értenek egyet), így idővel megjelenik az orosz maffia, a kínaiak, Dél-Korea hadereje… sőt, még a minden lében kanál szövetségesek is bevonulnak a zűrös körzetekbe (ők mindenhol ott vannak, bár azt mondjuk nem tudom, hogy Koreában mit keresnek, hiszen olajból nem találni sokat arrafelé :). Ebben a kellemetlen helyzetben jelenik meg három különlegesen képzett zsoldos, akiknek feladat lesz a rosszarcúak leamortizálása, valamint a béke helyreállítása.

A nézet third person, avagy a kamera hátulról követ minket, a stílus pedig keményen az akció irányába húz. Ezek alapján várhatnánk egy szimpla lövöldözést is, amiben egy a millió ellen mókában oszthatjuk az ellenfeleket, de szerencsére nincs így, hiszen a Mercenaries egy nagyon komoly, GTA alapokkal ellátott kis háborús cucc! Lehet kétkedni, lehet bizonytalankodni, de a teszt végére be fogom bizonyítani igazamat (kivétel, ha a Kedves Olvasóval nem egyezik az ízlésünk). Persze nem életem különlegességének ecsetelésével, és magamat mindenki fölé emelő arcoskodásommal, hanem tényekkel, és tapasztalatokkal, amiket a játékkal eltöltött hetek során gyűjtöttem össze. Essünk is neki…

PROLÓGUS

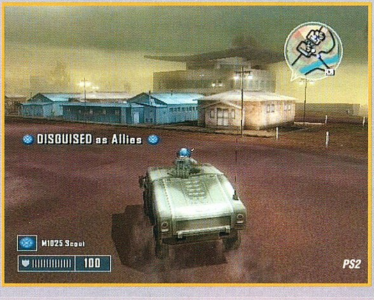
A főmenüben kevés lehetőségünk van (pár beállítás, amik közül talán csak a nézőmód invertre állítása válhat lényegessé), ezért nem is magyaráznék sokat, próbálja ki mindenki az új játék indítása opciót. Itt választhatunk három szereplőnk közül… képviselteti magát több náció is, avagy klikkelhetünk az amerikai Chris-re, a brit Mui-ra, és a svéd Nilssonra. Nagy különbségek nem lesznek köztük, hiába nő az egyikük… inkább csak a beszédükben figyelhető meg némi eltérés. A már említett repülős történet után jön a játék felfedezése. Ez annyiból áll, hogy játékosi tapasztalatunkra hagyatkozva próbálgatjuk az (egyébként teljesen megszokott) irányítást, illetve a rendelkezésünkre álló eszközöket. Kocsiból kiszállás (ez sajnos nem a hagyományos módon történik, hanem a True Crime-ból már ismert ravaszos módszerrel… garantált időnként a mozgó járműből való kivetődés), visszaszállás, fegyverváltás, tüzelés, gránáthajítás, nézelődés. Megvolt? Uzsgyi vissza a tragacsba. Bár éjszaka van, az utunkat szegélyező lángoló roncsok mutatják, merre kell haladnunk. Főleg, hogy egyelőre a legtöbb mellékút zárolva vagyon. Nemsokára összeakadunk az Észak-Korea képviseletében kiérkezett kis csapatokkal, akiket elég hamar letudhatunk, amennyiben feltornásszuk magunkat a dzsip hátuljában található gépágyúhoz. Innentől kezdve még ennél is könnyebb lesz a dolgunk, hiszen a közelben bóklászó szövetségesek szíves örömest felpattannak hozzánk némi segítségnyújtásra, csak dudálnunk kell párat. A bázison beszélgetünk kicsit a felsőbb vezetéssel, majd megkapjuk első komolyabb feladatunkat. A közeli dombon álló légvédelmi ágyúkat megrongáljuk (C4-es kiválasztása, aktiválása… csak ne legyünk túlzottan közel a robbanáshoz), majd a túloldalon elhelyezkedő támaszponton bilincsbe verjük célpontunkat (egy csapás a szájacskájára, utána már alszik is édesdeden a kis kópé). Az említettek elkövetése után hívhatjuk frissen megjelenő ikonunkkal a gyűjtőhelikoptert, ami rögtön el is szállítja a jómadarat. Innentől már csak a bázisra kell visszasétálnunk, ahol örülhetünk a tényeknek: megkedveltek minket, rengeteg pénzt is kaptunk, ráadásul mehetünk haverkodni más országokkal is…

HÁBORÚBAN MI A LEGFONTOSABB EGY ZSOLDOS SZÁMÁRA? A PÉNZ…

Miután megnyertük első missziónkat, kitárulkozik nekünk a világ. A lezárt sorompók eltűnnek, egyedüli határként a domborzati viszonyok akadályozhatnak minket a terep felfedezése közben. Logikus módon a magasba nyúló hegyeken, és a mélyben csordogáló folyókon nem tudunk átkelni… ám nem kell félni, így is marad éppen elég élettér. A zöld természetben, vagy a poros földeken egyaránt lenyűgöző táj fogad minket. Persze ez nem a híres vadász-szimulátor legújabb része, így a környezet szemlélésén kívül egyéb dolgaink is lesznek. Mégpedig elsősorban a pénzszerzés, és a küldetések (tetszőleges sorrendben való) végrehajtása. A Start gombot lenyomva egy alapmenüvel találkozhatunk, itt a legfontosabb a mentés funkciója, amit bármikor igénybe tudunk venni, kivétel csak akkor van, amikor éppen egy feladat végrehajtásán fáradozunk. A Select / Back által előugró menü azonban jóval többet nyújt. Itt böngészhetjük át például a térképünket is. Zászlóval vannak jelölve a különböző hadtestek bázisai, illetve dollárjelekkel a változó céllal ellátott, eltérő minőségben prezentált mellékküldetések. Adott idő alatt eljutni A pontból B pontba, meghatározott számú embert leölni, stb. Ezekért pénzt kaphatunk (sikeres végrehajtás esetén), méghozzá többször is, miközben az időlimit egyre kevesebb lesz. A bázisokon kapjuk meg főbb küldetéseinket, ezeknek elvégzése nem csak pénzt hoz a konyhára, de a sztori is előrehalad velük, na meg így építhetjük ki jó kapcsolatainkat a különböző nemzetségekkel. A menüben láthatjuk még üzeneteinket, statisztikáinkat (hány megoldott feladat, milyen járműveket/fegyvereket használsz leggyakrabban, hány embert öltél meg, satöbbi…), az elfogásra váró bűnözőket, de itt figyelhetjük meg azt is, milyen viszonyban vagyunk az említett csoportokkal, ráadásul még vásárolhatunk is. A viszonyokat apró csíkokban tüntetik fel az adott ország zászlaja mellett (értelemszerűen minél jobban telítve van, annál barátságosabbak velünk)… az északiak minden esetben ellenségnek bizonyulnak, ám bárki mással meg lehet találni a közös nevezőt. Még a maffiával is. A vásárlások során járgányokat szerezhetünk, utánpótlásra tehetünk szert, de még nehézfegyveres támogatást is kérhetünk (ágyúval, vagy akár bombázhatunk is). Minél több főküldetésen vagyunk túl, annál





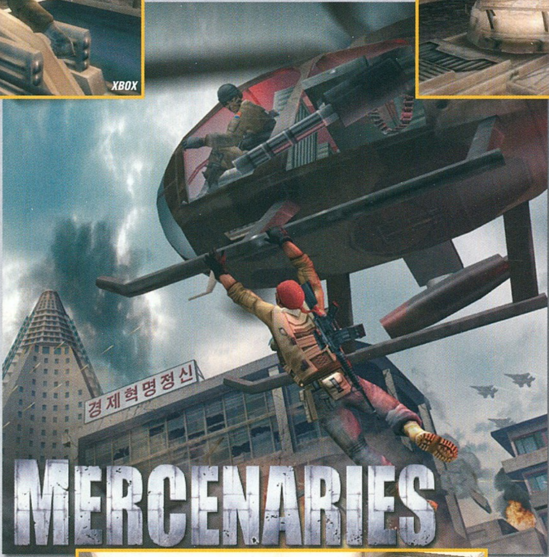






Végül pedig a hangulat… Na, ez az, ami véleményem szerint leginkább eladja majd a Mercenaries-t. Iszonyatosan poén, ahogy a különböző hatalmak között táncolunk (átvitt értelemben persze… Nilsson nem nézne ki valami jól, mondjuk hastánc közben), miközben minden hadijárművet elcsórunk, és minden lehetséges alkalommal borsot törünk ellenfeleink orra alá. Ami pedig eszméletlen volt számomra (már a tankok, helikopterek vezetése mellett), az a légi támogatás, vagy az ágyúk segítségének kérése. Kijelöljük a helyszínt, utána pedig olyan borzalmas káosz alakul ki, hogy azt öröm nézni. Robban minden, a leparkolt autók láncreakcióban repkednek mindenfelé (átterjed a robbanás)… totális pusztítás. :)





több ilyen lehetőség nyílik meg előttünk. Már ebből is látszik, hogy nem egy unalmas „megyek / ölök" klónnal állunk szemben, de a különböző járművek használata még jobban megdobja az amúgy is remek hangulatot. Mindegy, hogy dzsip, tank, vagy helikopter kerül elénk… bármelyikbe beszállhatunk. Kirángatjuk a vezetőt, több hely esetén felveszünk pár társat is, majd jöhet a kötelező pusztítás. Már most elmondhatom, remek élvezeteket nyújt a Mercenaries. De ha már itt tartunk, vegyük számba a pozitívumokat, negatívumokat…

MAJDNEM JELES

Majdnem… Bár összességében tényleg remek szórakozást kapunk, azért vannak hiányosságai is a játéknak. A grafika nagyon szép, de azért mind ködösítés, mind pedig szaggatás előfordul időnként. Kis mértékben, de lehet találkozni velük (főleg az előbbivel). Szép nagyok a terepek, ráadásul töltögetés nélkül kerül minden a szemünk elé, de ettől még láthattunk már szebbet is. A grafika így kábé 8.5 / 9 pont között mozogna szerintem… avagy legyen *jó*. Mindkét gépre... hiszen bár az X-es verzió valamivel szebb, azért lényegi különbségek nincsenek. A játszhatóság már csak *jó* körül leledzik, hiszen amellett, hogy az irányítás egyszerű, ráadásul a járműveknek sem rossz a fizikája… vannak itt is hiányosságok. Emberünk rendszerint hajlamos a lépcsőknél való leesésre, ami nem kevés életerőt von maga után (ez mekkora baromság, hogy leesek egy tetőről, és semmi bajom, de ha zuhanok négy lépcsőfokot, akkor már veszítettem is pár pontnyi energiát), valamint néha-néha kicsit belekavarodunk a kamerakezelésbe is. A mesterséges intelligencia nem nyűgözött le, de azért komolyabb baj sincs vele. A katonák fedezékből tüzelnek mindenfelé, ostromolják ellenfeleiket, satöbbi. A járművek kezelése egészen korrekt (egy katonai dzsipet teljesen más irányítani, mint egy kisautót… de például egy lánctalpasnál még a kezelés is totálisan eltér), de sajnos itt is megtalálható az a szokásos hiba, hogy ha valaminek nekimegyünk (legyen az nádszálvékony korlát, vagy mondjuk betonfal) mindenképpen úgy pattanunk le róla, mintha guminak ütköztünk volna (kivétel a lánctalpas, mert az szinte mindenre felmászik). A szavatosság ismételten remek. Annyira nem húzható el a játék, mint mondjuk egy GTA (itt most jogos a hasonlat szerintem), de azért bőven megvannak ahhoz az erényei, hogy még akár egy hónap múlva is elővegyük némi háborúzáshoz. A küldetések tetszőlegesen választhatók, rengeteg alfeladatunk akad, plusz ebben a programban is vannak rejtett csomagocskák, amiknek megtalálása bonuszokhoz vezethet.

Amit nagyon sajnálok, az a multi kihagyása. Marha jó lett volna egy kis online mészárlás. Tankokkal, helikopterekkel… miegymással. :) A zenékről/hangokról nem sok rosszat tudnék mondani, hiszen mindegyik tökéletesen illik a programhoz. Komolyzenei betétek, pattogó ritmusok, robbanások, kiáltozás, lövöldözés. Van itt minden.





MARTIN BELESZÓL!

Hát ez a játék durva jó lett! Nekem a helikopterezés tetszik a legjobban, de egyébként minden járművel élvezet kommandózni… :) Azt viszont egyszerűen nem értem, hogy miért nincs benne kétjátékos mód – mondjuk az egyik vezethetné a dzsippet, a másik meg géppuskázhatna… :(

Szerintem a Mercenaries egy rendkívül kellemes darab, ami nem olyan „tökéletes" mint mondjuk a GTA epizódjai, de az említett sorozat mellett az eddigi legígéretesebb hasonszőrű próbálkozás. Gondoljatok már bele: *k-a-t-o-n-a-i G-T-A*! Hát kell ennél jobb? Nekem nem. Élvezet volt vele játszani. A minimális eltérés miatt pedig minden géptípusra csak ajánlani tudom…

ELKÖSZÖNÉS

Páran talán csodálkoznak most, hogy mit keres a cikk alján a nevem. Sokan pedig azt nem értik, mire mondtam az előző mondatom. Utóbbiak azok, akik nem járnak fórumokra, és akik miatt ezt a tesztet végül még csak megírtam. Mert ők nem tudhattak döntésemről. Ténylegesen arról van szó, hogy egy új horror-magazin főszerkesztői pozíciója mellett nincs már erőm a Konzol írására. Én azért voltam itt, mert szeretek írni, és mert imádom a játékokat (no meg azt is felfogom ésszel, hogy ha egy játéknak online módusza is van, akkor az rengeteget dob a program szavatosságán… annak, aki ezt ki is tudja használni… ezért nem csoda fél pont plusz). Valamint azért, mert minden egyes alkalommal elfogott valami nagyon jó érzés, ha olyan visszajelzéseket hallottam, hogy egy-egy cikkemmel örömöt okoztam a Kedves Olvasónak. Ennyi. Biztos voltak rosszabb cikkeim is, de ahogy visszanézek az elmúlt négy évre, nem szégyellem egyik írásomat sem. Mindig önmagamat adtam. Ha valaki kedvelte személyemet, és stílusomat, az a másik magazinban bőven olvashat tőlem. Az 576 Konzol pedig továbbra is marad az ország legrangosabb, legjobb konzolos havi lapja. Egyben pedig fő kedvencem. Martinnal (aki egyébként március végén megjelenő ötödik számunkban írni fog a Resident Evil második mozis eljöveteléről… érdemes lesz elolvasni), Mikivel, Vega mesterrel, Dae cimborával, és mindenki mással. Baráti üdvözletem mindenkinek! Talán egyszer-kétszer még visszatérek (mondjuk egy Doom3, Martin papa?)…

Böjtös Gábor
bojtosgabor@freemail.hu

MERCENARIES

LUCASARTS / PANDEMIC

PS2, XBOX

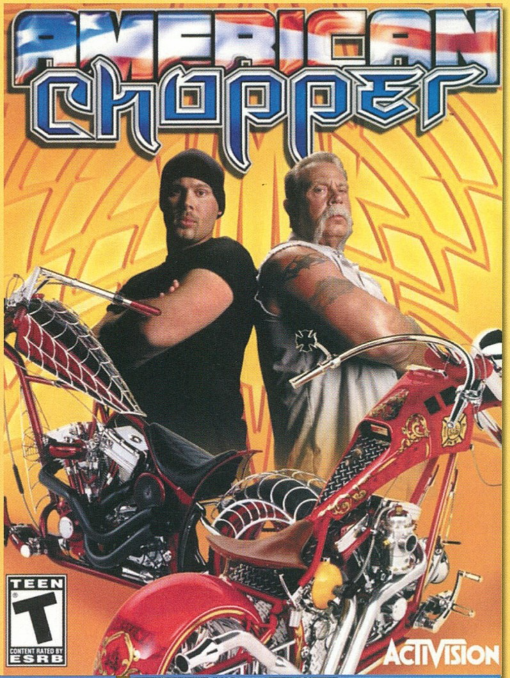
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (589KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos 35 blokk dd 5.1

✔ gta jelleg, csak háborús környezetben… minden(!!) jármű használható
× némi grafikai, irányításbeli baki… nincs multija

XBOX PS2
8.5 pont

BORN TO BE WILD



Mielőtt nekiálltam volna az **American Chopper** alapos kivesézésének, Martin kérésére megnéztem egy részt a Discovery-n szombatonként futó azonos nevű sorozatból (magyar címen: *Amcsi motorok*), amely alapján a játék készült. Megismerhettem az idegbajos Paul bácsikát, aki a fiával, meg néhány sráccal vezet egy mocis műhelyt, ahol igencsak egyedi mocikat állítanak össze, méghozzá csak és kizárólag különleges megrendelések esetén. Az itt készült művészi chopperek értéke pedig általában jócskán meghaladja a 100 ezer dollárt is.

JÁTÉKMÓDOK

A játék sztorija szerint egy új fiút játszunk Paul bácsi műhelyében, ahol többnyire nem lesz más feladatunk, mint mocikat leszállítani, kereskedőket megkeresni, tolvajokat üldözni, de voltak ügyességi játékok, pl. szlalomozás, vagy egyszerűen csak versenyezhetünk a helyi barátságos, vagy ellenséges bandákkal. A beutazható helyszínek a város és a közeli országutak. A város megjelenésre igencsak közepes, és az autók is eléggé bénán festenek, ráadásul eléggé kihalt minden. Mondjuk komolyabb baj nincsen a grafikával, gyakorlatilag teljesen átlagos, csak kár, hogy néha, nagyobb sebességnél, nem sokkal előttünk jelennek meg a kocsik. Viszont nagyon szép kis mocik közül válogathatunk.

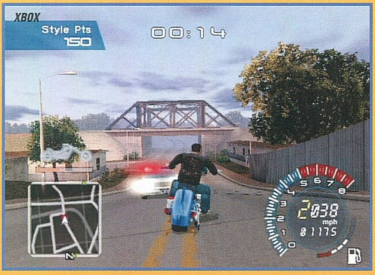
A játékmódok közül a legegyszerűbb a „juss el egy konkrét helyre a megadott időn belül".

A városban ilyenkor egy térkép jelöli a célpontot. Előfordul, hogy egyszerűen csak követnünk kell egy társunkat, ilyenkor egy távolságmérő jelzi a köztünk lévő távolságot. Volt olyan küldetés is, amikor titokban kellett valahova az éjszaka leple alatt eljutni, méghozzá anélkül, hogy akár egy autó is észrevett volna. A legjobban a „pókerezés" tetszett. Itt un. „stoppontoknál" szedhetjük fel a városban az öt lapot, majd ha ez megvan, akkor vagy a célba hajthatunk, hogy terítsünk, vagy előtte még meglátogathatunk akárhány stoppontot, hogy tetszőlegesen lecseréljük lapjainkat. Természetesen nem cserélhetünk akárhányszor, ugyanis a játszma időre megy. Aki a célban a legjobb formációt tudja felmutatni a fiúk közül, az nyer. Egyébként a legtöbb üldözős, követős, vagy versenyzős játékmódban kőkeményen dolgozik a catch up.

Gyűjthetünk, illetve veszthetünk style-pontokat is aszerint, hogy ügyesen vezetünk, illetve ütközünk. (Mínuszba szerencsére nem mehetünk.) Ez arra lesz jó, ha egyrészt a fejezetek végén meg szeretnénk nyitni a bonusz küldetéseket, másrészt egyre jobb alkatrészeket kapunk, amikből aztán egy szupermoci áll össze egy nagyobb versenyhez.







Ha checkpointokon kell áthaladnunk, vigyázzunk, hogy ne hajtsunk el mellette, mert egyrészt nagyon nehezen tudunk fordulni ezekben a béna masinákban, másrészt nagyon nyögvenyelős, és nehézkes a tolatás. Fékezésnél a hátsó és az elülső féket is használjuk, különben kőkeményen elszállunk a kanyarokban.

Az utakon akadnak felszedhető Fuel és Repair ikonok. Ezeknek egyáltalán nem látom az értelmét, mert még soha egyetlen küldetésen sem fogyott ki nekem teljesen a benzin, és ha annyira leamortizálnám a motort, hogy szükségem lenne javításra, akkor eleve utolsó is lennék a sok ütközéstől, tehát nem ikonokat szedegetnék, hanem restartolnék.

Egyébként a bal alsó sarokban találjuk a kármérőt, ami gyakran változik, ugyanis a kis mocijaink szinte mindentől sérülnek. Egy függőleges csík jelzi, hogy az adott küldetésben milyen szintig roncsolódhat a járgány. Előfordul, hogy már egyetlen nagyobb zakózásnál kezdhetjük elölről, de a legtöbbször belefér vagy egy tucat borulás. Azon jót röhögtem, amikor egyszer a megengedett kárszinten belül fuvaroztam el egy motort, és kiírta a játék, hogy „gratulálunk, tökéletes állapotban szállítottad le a choppert", pedig vagy ötször borultam. :)

SZEMÉLYES TAPASZTALATOK, IRÁNYÍTÁSI PROBLÉMÁK

Egy-két küldetéstől eltekintve maguk a feladatok szerencsére nem nehezek, de tény, hogy a motorok nagyon sz*rul irányíthatóak. Persze ez senkinek sem tűnik fel elsőre, főleg a sima (szinte) időlimit nélküli részeken. Na, de próbáljátok ki milyen, amikor versenyezni kell a keskeny utcákon, és kerülgetni a kocsikat. A mocik összevissza himbálóznak a manőverezéseknél, eleve nehezen reagálnak, és például belső nézetből gyakorlatilag lehetetlen normálisan kormányozni.

Általában a legapróbb koccanás esetén is borulunk, amit egy mátrixos effekt követ: néhány másodpercre lefagy az idő, a kamera pedig körbepásztáz minket, ahogy a levegőben lebegünk, majd egy jót puffanunk. Erre a megoldásra úgy látszik nagyon büszkék az alkotók, mert szinte állandóan volt szerencsém találkozni vele. Tőlem aztán nyugodtan élvezhetnek rá otthon, ha ennyire bejön nekik, de nekem már a tököm tele volt vele, méghozzá két okból is: egyrészt nem olyan hangulatos versenyzés közben tűkön ülni hosszú másodpercekig, és várni, hogy elindulhassak, miközben az unalomig levetített mátrixos repülésemet kukkolhatom századszorra, másrészt pedig mint említettem, akármilyen lassan is ütközünk, úgy is borulás lesz a vége. A zsaruk is elég furcsa megoldást választottak megtorlásul, amennyiben túl gyorsan hajtunk. Addig követnek, amíg jól nekünk nem csapodnak hátulról, mi pedig szépen neki repülünk a falnak. Aztán kiírják, hogy „megfizettem", és békén hagynak. Persze az is igaz, hogy elég könnyű lehagyni őket, legalábbis nyílt terepen. De van még jó néhány dolog, ami idegesített a játszhatósággal kapcsolatban:

Az például roppant mód dühítő, amikor egy 4 perces verseny alatt végig vezetek, nagy üggyel-bajjal és remegő kézzel kikerülök minden szembejövő kocsit, majd a cél előtt egy utcával a ro**dt, tet**s és trehány programozók miatt 5 másodpercre beleragadok egy fába. Olyan is előfordult, hogy először beragadtam egy falba, majd mikor nagy nehezen kitolattam belőle, belém csapódott egy bosszúálló zsaru, végül miután felkeltem a földről és épp elindulnék, pont belehajtok kb. 5 km/h-val egy kocsiba, és megint repültem mátrixosan vagy 6-7 métert.

A zenék egyébként jól passzolnak a játék témájához, olyan tipikus „ülök a Harley-mon" rockdalok. A motorok hangja sajnos nagyon halk a többi hangeffekthez képest, úgyhogy szinte teljesen le kell venni a zenét ahhoz, hogy jól halljuk. Ez akkor okozhat komolyabb gondot, amikor gyorsulási versenyeken kell szerepelnünk, mert ott kötelezően manuálisan kell váltanunk. A legtöbben ugyanis a motor hangja alapján szeretjük tudni, hogy mikor kell váltani, így viszont oda kell nézni a fordulatszámmérőre. Gyakran előfordult, hogy elfelejtettem váltani, mert nem néztem oda.

A teljes végigjátszás kb. 6-7 órás hasznos játékidőt igényel. Ez kb. egy hétnek felel meg, ha beleszámítom a gyakori újrakezdéseket is, ugyanis így könnyedén lehet belőle akár 20 óra.

A PS2-es verzióban kicsit durvább a pályák ködösítése, viszont az irányítás egy hangyányit jobbnak tűnt. Mégsem szeretnék jobb értékelést adni a játszhatóságra, mert a fentebb említett problémák (pl. beragadás egy fába) PS2-nél is fennállnak. Legfeljebb túl szigorú leszek, bocsi. :)

VÉGSZÓ

Egyetlen igazi pozitívuma van a játéknak, mégpedig a városi, illetve az országúti motorozás. De ne felejtsük el, hogy ha csak erre vágyunk, akkor sokkal jobban járunk a Vice City-vel, vagy az egyelőre csak PS2-es San Andreas-szal. Néha elgondolkozom, hogy milyen jó is lenne fogni egyes játékok tuti tulajdonságait, és azokból összegyúrni egy marhajó kis játékot. Például fognám az (X-es) TOCA 2 stockaros (nascaros) versenyeinek a grafikai megjelenítését, ezt összepárosítanám az (X-es) Indycar 2005 akadozástól mentes sebességével, majd mindezt beleültetném a Nascar 2005 játékrendszerébe. Az American Chopperből pont az a nagyszerű tuningolós műhelyi rész hiányzik, ami a mostani Xbox-leltárban szereplő Monster Garage gerincét képezi. Ha azt egy az egyben átültették volna ebbe a játékba, még hozzá úgy, hogy fele-fele arányban szerepelt volna a motoros résszel, az utóbbi pedig kapott volna egy normálisabb irányítást, no meg jobb grafikát, akkor simán lehetett volna belőle egy 8 pontos játék. Ez így viszont karcsú, és nem nyújt sokkal többet, mint pl. a tök átlagos Dukes of Hazzard.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ezt a játékot komolyan beteszteltem én is, mégpedig azért, mert kíváncsi voltam, hogy hozzák át az új, megjátszott veszekedésekkel teli amerikai motorépítős valoságshow hangulatát, és milyen játékot hegesztenek belőle. Úgy látszik én más lemezt tettem a gépbe, mint Krisz, ugyanis szerintem a grafika pocsék, a kezelés szemétláda, és az egész úgy ahogy van egy szégyen game. Egy egész forintot nem adnék érte.

AMERICAN CHOOPER

ACTIVISION

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

PS2	1 Játékos memóriakártya 8mb (215KB) analóg irányitó (dual shock)
XBOX	1 Játékos

✓ szép motorok, városi/országúti motorozás
× sz*r az irányítás a versenyeknél, középszerű

XBOX PS2
5 pont

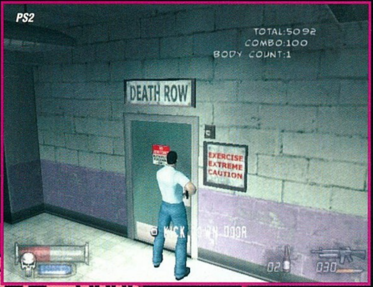
BOSSZÚÁLLÁS MESTERFOKON

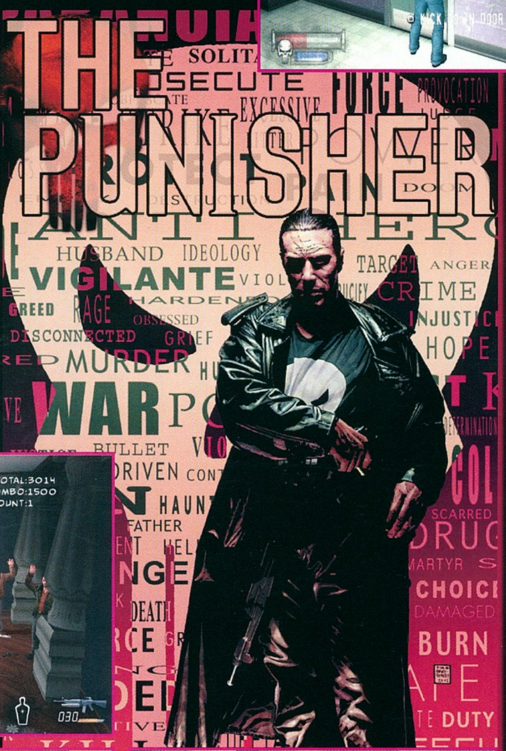
„Az igaz ember járta ösvényt mindkét oldalról szegélyezi az önző emberek igazságtalansága és a gonoszok zsarnoksága. Áldott legyen, aki az irgalmasság és a jóakarat nevében átvezeti a gyöngéket a Sötétség Völgyén, mert ő valóban testvérinek őrizője és az elveszett gyermekek meglelője. Én pedig lesújtok majd tereád hatalmas bosszúval és rettentő haraggal, és amazokra is, akik testvéreim ármányos elpusztítására törnek. És majd megtudjátok, hogy az én nevem az Úr, mikor szörnyű bosszúm lesújt reátok!"

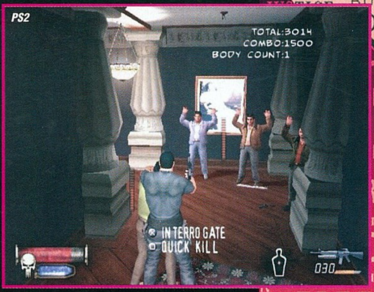
A fenti „tarantinoizált" bibliai passzus hűen szemlélteti főhősünk – The Punisher (A Bosszúálló) ars poeticáját. Egy családja vesztett nyárspolgár, aki a szürke élet mocskából fölemelkedve a bűnözés ellen harcoló, állig felfegyverzett és a morális kérdéseket sarokba vágó Rambóvá avanzsálva elindul a bosszú rögös útján. Szerettei halálától fűtve átgázol mindenen és mindenkin, aki útjába áll küldetésének beteljesítése közben. Igazi badass mészáros, a gyilkolás művészetének mestere – Max Payne és társai kispályások hérószunkhoz képest. A Marvel kultikus figurája eredetileg képregény formájában hódította meg a közönséget (tegyük hozzá, nagy sikerrel), nemrégiben pedig Hollywood pénzéhes megalománjai az ezüstvászonra is átültették a jellegzetes koponyával díszített pólóban flangáló Terminátor alakját. Ahogy az lenni szokott, a mozgóképpel egy időben a szórakoztatóipar hiénái is aktivizálták magukat, s lőn Punisher videojáték, jelen iromány tárgya: comic book adaptáció. Szerencsére napjainkban a mozivászonról lekerülő anyagok átiratai megütnek egy elfogadható minőségi szintet, némelyek pedig minden elképzelést felülmúlnak – Mr. Riddick még mindig hűvösen büntet minden téren. Vajon siker koronázza majd a Bosszúálló kalandjait is?

AZ ELSŐ FELVONÁS

Nos, azt kell, hogy mondjam: a **The Punisher** sajnos nem emeli Olümposzi magasságokba a lécet, de erre nincs is szükség. Már a bevezető képsorok megtekintése közben szembesülhetünk protagonistánk végtelenül kiforrott, egyedi és karizmatikus személyével. A bőrkabátos, talpig férfibe bújtatott sátánfajzat hidegvérrel, a lovagiasság minden szabályát mellőzve, nagyobb megerőltetés nélkül segíti át a túlvilágra a kiszemelt bűnbanda förtelmes tagjait. A napjainkban mint politikusként tevékenykedő, a régi szép időkben szimbólumnak számító Arnold „Terminator" Swarzenegger karakterének legemlékezetesebb vonásait ismerhetjük fel alanyunkban: fröccsöntött formához igazított hajszerkezet, borostás pofa, drabális testméretek, könnyed ruhakölteményk, utánozhatatlan shotgunkezelési képesség. Az első jelek tehát bíztatóak, a továbbiakban pedig újabb adagnyi pozitív elemre lelhet az egyszeri gamer. A mű koncepciójának felvázolásához elengedhetetlenül szükséges a Max Payne sorozat, valamint a Manhunt ismerete, lévén a fejlesztést végző urak/hölgyek is nagy eséllyel a konzolokon és PC-n egyaránt szép sikereket elért elődöket használták fel jelen cikk tárgyának elkészítése során (persze csak az alapokhoz, jótól lopni nem szégyen ugyebár). Mondanom sem kell: a hangsúly a féktelen s végtelen mészárláson van, de számos olyan egyedi ötletet sikerült felmutatni és a kész kódba implantálni, mely gondoskodik a monotonitás távoltartásától.











Haladjunk szép sorjában – adott New York, Manhattan tucatnyi (sajnos kötött, lineáris útvonalon) bejárható lokációval és leölendő ellenféllel. Punisher szépen, lassan és mindenek előtt céltudatosan választja meg a soron következő objektívát. Az egyes küldetések kiindulópontja mindig főszereplőnk otthona lesz. Az apróbb információkból összerakott maffiózók képével és rövid ismertetőjével teliaggatott faliújság mellett az általunk végbevitt cselekedetekről szóló cikkek számára is van egy külön fal, de a szoba két legérdekesebb pontja a bal szélen található. A legnagyobb polcot az út során megkaparintott fegyverekből összerakott arzenál foglalja el, míg mellette a pontszámokból megvásárolható upgrade-ek tanyáznak. „Pontok? Miről beszél ez?" – a kérdés jogos, a válasz pedig igyekszik kielégítő lenni Minden egyes vízszintesbe helyezett test után a jobb felső sarokban megtalálható számláló digitális mutatói előregördülnek: a bezsebelt mennyiség függ a használt fegyvertől, az esetleges fedezéktől, az eltalált testrésztől, valamint a sérülés mértékétől. Kifinomultabb technikájúak szorzóval is számolhatnak: ha sikerül egyetlen karcolás nélkül több bandatagot leteríteni, nagyobb lapáttal pakol rá a virtuális matematikus a bezsebelt százalékra. Árkád játékelem lévén a dolog visszafelé is elsülhet: a megkínzásra ítélt egyedek – erről kicsit később – villámgyors elintézése súlyos pontlevonást von maga után.

A GYILKOLÁS MŰVÉSZETE

Humanoid életforma lévén Punisher egyszerre két lőszerszámot tud forgatni – a John Woo filmjeit idéző akimbó-mód puska, uzi, gépfegyver, rakétavető, lángszóró, távcsöves puska, pisztoly, kés, gránát, valamint ezek kombinációját teszi elérhetővé. Több tucatnyi leölendő bandita, lineáris pályák. Látszólag. A gyilkolást művészi szinten űző antihéroszunk nem kevesebb, mint 120 különböző módon onthatja ki egyetlen mozdulattal az életére törő delikvensek belsőségeit. Erőteljes érték, reális háttérrel: valóban ilyen változatos lehetőségek tolják egyre feljebb és feljebb a hangulatmérő mutatóját. A talonból előhúzott animáció függ az éppen kézben lévő fegyvertől, valamint a barbár módba kapcsoló berserk opció állapotától. Ámokfutás? Yes Mr. Freeman, önmagából kifordult, elkorcsosult többsejtű brutális késekkel és vérszomjjal. Míg Max Payne az életére törő szerencsétlenek alfelének kicsipkézése után a bullet time homokóráját töltötte tele, addig Punisher az életerő kijelző alatt meghúzódó kék kapszulát babusgatja. Ha az ampulla elérte tetőpontját, a megfelelő gomb lenyomásával a bőrkabát alól előbújik maga a megtestesült gonosz. A kép fekete fehérré változik, a látótér leszűkül, a körülöttünk folyó események lelassulnak, az áldozatok pedig az elképzelhető legnagyobb brutalitással kerülnek elintézésre. Nem csak a zsúfoltabb terek kitisztításakor jön jól ez az extrém állapot: health pakkok nem lévén ez az egyetlen lehetséges módja a HP bar visszatöltésének.

AZ ESSZENCIA: VALLATÁS

Az eddig látott és leírt dolgok alapján a The Punisher nem több egy hentelős tucatjátéknál. Tény, hogy pusztán az alapokat szemlélve nem nyújt semmi kiemelkedőt a mű. Viszont ha nem csukott szemmel, a ravaszra tenyerelve rohanunk végig az egyes szinteken, számtalan érdekességbe és rendkívül izgalmas részletbe botolhatunk. A program esszenciáját a több hónapon át ajnározott kínvallatás adja. A kiszemelt célpont közvetlen közelébe érve egy gyors kézmozdulattal máris megvan az igazi, videojátékokban eddig még nem sokszor alkalmazott élő pajzs. Királyság? Az. De ez csak a jéghegy csúcsa kedves egybegyűltek. Az igazi élvezet az információ megszerzése, mégpedig a lehető leggyorsabb és leghatásosabb módon. Igazi szadista eszközök állnak rendelkezésre a tudásanyag bővítéséhez: a bokszolókat megszégyenítő jobbegyenes mellett gyomorra célzott ütés, fojtogatás, fegyver tarkóra szorítása vagy a koponya módszeres püfölése is eredményre vezethet. A folyamat végtelenül egyszerű, könnyen és villámgyorsan elsajátítható. A procedúra kezdetén a képernyő középső tájékának bal felén megjelenik egy kijelző: a felső, vörös csík a szerencsétlen életerejét hivatott szimbolizálni, míg az alsó részen található narancssárga terület jelképezi a tényleges „eszmecserét". Az analóg kar felfelé illetve lefelé mozgatása az alsó szegmens feltöltődését eredményezi: a cél az említett narancssárga csíkban történő maradás kerek 3 másodpercig. Egyszerű igaz? Van még több is: az egyes szakaszokon a továbbjutáshoz

feltétlenül nem szükséges, ám vitális adalékokat hordozó gazfickók bújnak meg. Ismertetőjegyük egy fehér színben pompázó, a fejük felett lebegő koponya. Az ő megpuhításuk már nagyobb körültekintést igényel. A lokációjukhoz közel eső speciális területeken szintén megjelenik egy fehér szimbólum, odacipelve őket kezdetét veheti a „területi vallatás" (Liquid mester után szabadon). A skála borzasztóan széles, az ablakkeret nyújtotta erő mellett fenyegetőzhetünk élő elhamvasztással, zongora fedelének fájdalmasan közeli kontaktusával, a WC ürítésére alkalmas víz ízének megkóstolásával, egy rinocérosz egészségtelen közelségébe kerülésével, vagy simán egy felhőkarcoló tetejéről történő, egy olimpiai bizottság előtt mindenképp 10 pontos szabadeséssel. Ahogy vannak különleges kínzások, úgy vannak különleges gyilkosságok is: ezeket vöröses koponyák jelölik. Változatos, remek és végtelenül brutális animációk, kisebb öncenzúrával nyakon öntve a gyengébb gyomrú egyedek számára…

TÜKRÖM TÜKRÖM…

Multiplatform fejlesztés lévén igazodni kellett a technikailag (állítólag) gyengébb masina – ez esetben a PS2 – képességeihez. A The Punisher nagy általánosságban elfogadható külcsínnel bír: a modellek kidolgozása nem hagy kívánni valót maga után, a helyszínek változatosak (bár kissé



szögletesek), logikusan, az életkörülménynek és a társadalmi helyzetnek megfelelően lettek berendezve, de apróbb hibák azért akadnak. A torkolattűz kékes árnyalata inkább illik egy plazmafegyverhez, mint egy lőporral működő sörétes puskához, vagy pisztolyhoz. A telítettebb szakaszokon kisebb szaggatás figyelhető meg, az élsimítást leszámítva viszont nem tér el egymástól a két verzió.

A kamera a szűkebb szobákban sokszor megvicceli a játékost, a célzás pedig nem épp a legkifinomultabb. Nem mondom, egy automatikus befogó alrendszer gallyra vágta volna a hangulatot, de valami akkurátusabb célkereszt vagy indikátor nem jönne rosszul. A gránátok hajigálása katasztrofális: a röppályát megtippelni sem lehet, Havoc fizikai modul ide vagy oda, néha bizony irreálisan szállnak a halálosztó tojások. A legnagyobb problémát az AI, illetve annak hiánya okozza. Az ellenfelek nem többek lelövésre váró agyaggalamboknál: néha fedezékbe húzódnak, de nagyobb erőlködés nélkül, akár szemtől-szemben lekaszabolhatók.

Az audiális élmények viszont garantáltan csillagos ötösre végeznének egy műértő nagyobb volumenű tesztelési fázisa után. A sima zörejek, fegyverhangok és az egyes pályákat színesítő háttérzajok korrektül szólnak, a zenei aláfestés pedig maga a Kánaán. A Freedom Fighters és a Hitman széria mögött munkálkodó Jesper Kydet idéző kórusművek mellett Carmine Coppola Keresztapájára hajazó melankolikus dallamok is felcsendülnek, ezzel teljessé téve az élményt. A szinkronszínészek nem nyújtanak kiemelkedő teljesítményt, de a rájuk bízott feladatot viszonylag jól ellátják – a game saját motorjával rendelt remek átvezető animációk alatt és valamely fontosabb cselekedet után Punisher érces, szórakoztató beszólásokkal, karakteréhez méltó összegzésekkel csal mosolyt az ember arcára.

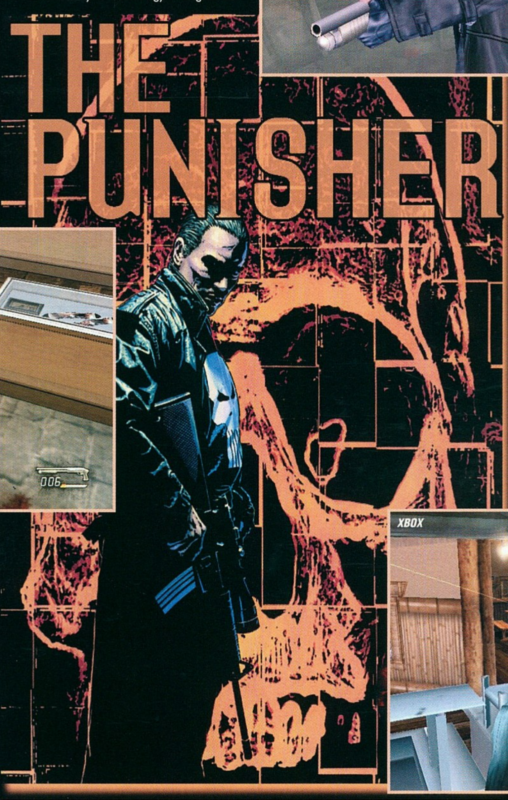
MARTIN BELESZÓL!

A vallatások durva jók, maga a játék nem egy nagy szám… a közepes szintnél azért valamivel jobb, ellenben rohadt rövid. Én inkább az eredeti képregényt ajánlanám mindenkinek, mert az büntet! The Punisher először az Amazing Spider-Man 129-es számában (sok-sok-sok évvel ezelőtt) jelent meg, mint a Pókember ellenfele.

INTERMEZZO

Az ítélethirdetés előtt engedjetek meg egy kis kitérőt: mint látható, a teszt során nem tértem ki a történet ecsetelésére. Ennek több oka is van: az első és legfontosabb, hogy a sztori egy kissé kusza. Frank a Ryker börtön egy kihallgató szobájában ülve két rendőrnek meséli el kalandjait, mi pedig flashbackek formájában éljük át azokat (a la Mafia). Bár a THQ sokat hangoztatta, hogy a játék alapjául a több éven át futott és még napjainkban is aktív képregényen alapul, a mű főszála meg sem közelíti az eredetit, mind dramaturgiában mind bonyolultságban. De akkor mégis miért olyan pokolian ütős ez az egész? ÖSSZHATÁS emberek, összhatás! A comic bookos keretbe helyezett, übercool mondatfoszlányok, a végletekig eltúlzott, groteszk küzdelmek, az egyedi és tökéletes ötletektől hemzsegő vallatások, a változatos és mesterien felépített helyszínek, a mindent alázó hangulat – szavakkal leírni nehéz. Ezt látni KELL. Szigorúan az érettebb korosztálynak, ez tényleg nem ifjoncoknak szánt, öt órai teához ideális kikapcsolódás.





VERDIKT

A dózist szép lassan adagolva sokáig kitart a mészárszék (merthogy az, több hektoliternyi vérrel és a brutalitás egyedi bájával) – a programon végigrohanva az élmény egyenes arányban csökken, egészen a monotonitás abszolút mélypontjáig. Bár az upgrade-elés lehetősége és a tucatnyi begyűjthető extra (képregény borítók, medálok, különböző játékmódok) hosszan tartó szórakozással kecsegtetnek, a 10-15 óra alatt kipörgethető főszál után nem nyújtanak elég motivációt az újbóli kipörgetéshez. Büntetős hangulattal, remek főhőssel felvértezett akciójáték, kicsit kusza sztorival és néhány apróbb hibával. Minden negatív pontja ellenére Punisher rajongóknak és a stílus elkötelezett híveinek kötelező, a többieknek pedig fokozottan ajánlott!

wilson





THE PUNISHER

THQ / VOLITION INC

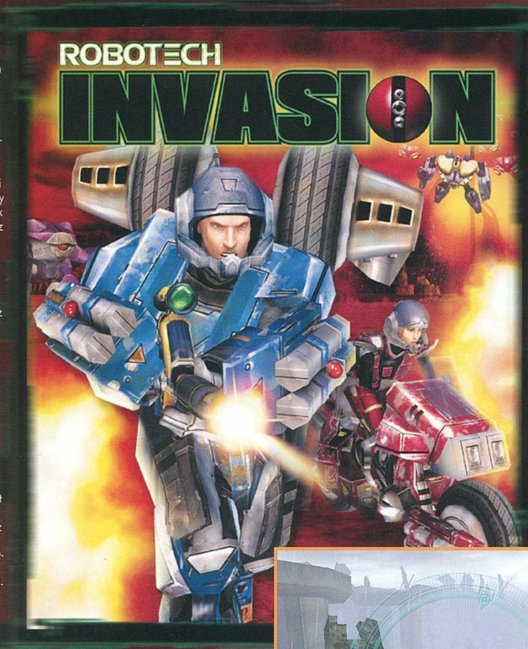
PS2, XBOX

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 Játékos, dpl II memóriakártya 8mb (360KB) analóg irányító (dual shock)
XBOX	1 Játékos dd 5.1, 16:9

✔ büntető hangulat, karizmatikus főhős
× egyszeri élmény, gyenge sztori

XBOX PS2
6.5 pont



Aki olvasta annakidején Martin Robotech: Battlecry tesztjét az 54. Konzolban, annak biztosan nem újdonság rajongása az eredeti manga stílusú Robotech / Macross sorozatok iránt, amit félig-meddig magam is át tudok érezni, mivel hasonlóan érezhettem magamat én is, miután kb. 11 évesen kezembe került az első magyar kiadású Transformers képregény. A Battlecry – az eredeti sorozat alapján – egy manga stílusú meches grafikás akciójáték volt, melyben sok-sok küldetés erejéig robotunkkal – ahogy arra Martin is rámutatott – Tomcatekhez hasonló (dupla vezérsíkú és változtatható geometriájú szárnyú) vadászgépekké alakulhattunk át, hogy megannyi lég- és űrcsatát vívjunk meg az ellenséggel, méghozzá egy jellegzetes rajzfilmszerű cell-shaded grafikával – amelynek még a Dreamcastos Jet Set Radio (Jet Grind Radio) volt az egyik első úttörője, és azóta is számos híres, de csak többé-kevésbé igényes követője akadt.

Akik a **Robotech: Invasion** esetében egy – a Battlecry alapjaira építő – folytatásra számítottak, azok mélységesen csalódni fognak. Talán szokás szerint az új kiadó a ludas, de mindenesetre sajnos nyoma sincsen az előd jellegzetes manga stílusú cell-shaded grafikájának, vagy a meches és vadászgépes látványos harcainak. Információim szerint a Robotech széria újabb tagja, a Robotech sorozat harmadik generációjának, a *Robotech: New Generation*nek a történeti szálait követi, méghozzá egy sci-fi FPS/TPS formájába öntve.

A TÖRTÉNET

A történet 4 évvel ezelőtt kezdődött, 2038, szeptember 15-én. A Föld egy idegen civilizáció uralma alá került. Az expedícióról visszatért csapatok egy hatalmas erejű támadást indítottak, hogy visszaszerezzék a bolygó felett az irányítást. Köztük volt hősünk is, akit az egységével együtt rögtön a landolás után 5-6 méteres robotok egész hada támadott meg, majd kisebb csetepaté után fogságba is került. A csapat többi tagja elesett, és az egész flotta megsemmisült...

A sztori 2042, november 29-én folytatódik. Néhány túlélő rátalált, és elvitték az egyik utolsó ellenálló városba, ami már javában támadás alatt állt.

IRÁNYÍTÁS XBOX (/PLAYSTATION 2)

A játékot játszhatjuk belsőnézetből, vagy két fajta külsőnézetből (D-pad fel). Nyolc különböző gombkiosztás közül választhatunk, de mindegyik esetén a szokványos két analóg karos FPS irányítást kapjuk. Idővel sok-sok funkció áll a rendelkezésünkre, melyek nagy része csak a történet előrehaladása során válik majd elérhetővé. Alapbeállítás szerint az R-rel (R1) lövünk, az X-szel (R2) dobhatunk gránátot, a B-vel (Kör) válthatunk fegyvert, és a fehér gombbal (Négyzet) töltünk újra. Egyszerre két fegyver lehet nálunk, és az aktuálisat bármikor leválthatjuk a fekete gombbal (bal analóg kar, vagyis az L3 benyomásával) egy újabbra. Egyébként ez utóbbi az akciógomb is, pl. ezzel aktiválhatunk kapcsolókat. A D-pad lefelé irányával válthatunk nightvisionre, és D-pad bal/jobbal még két másik nézeti módra. A bal analóg kar benyomásával (L2) üthetünk, a jobbal (R3) pedig zoomolhatunk, méghozzá bármilyen fegyver esetén. Az A-val (X) ugrunk, és ha rögtön utána még egyszer megnyomjuk, majd nyomva tartjuk az A-t (X), akkor a sugármeghajtás segítségével kicsit elemelkedhetünk a földtől, pl. hogy kisebb akadályok felett átugorjunk. Az Y-nal (Háromszög) válthatunk át rider (motoros) módra. Ilyenkor az A-val (X) adunk gázt, és a B-vel (Négyzet) fékezhetünk. Az A, A-val (X, X) egy kisebb löketet adhatunk a sugármeghajtással, de csak rövid ideig, egy az egyben, mint a Crazy Taxiban. Az L-lel (L1) foghatjuk be a célt, és az R-rel (R1) lőhetünk ki rakétákat.

A képernyőn egy hatalmas iránytű jellegű kijelző (HUD) segíti az előrehaladásunkat, melynek személy szerint állítható az áttetszősége, de akár ki is kapcsolható. Minden szükséges információt, pl. életerőt, töltényt, stb. ezen találunk. Egy intelligens zöld kis nyilacska jelöli az aktuális irányt, amely általában nem légvonalban jelöli a célpontot, hanem (mint szintén a Crazy Taxiban) a legideálisabb útvonal felé mutat. Ezt érdemes állandóan figyelni, hiszen így gyakorlatilag nulla az esélye annak, hogy bárhol is elakadjunk. Van nekünk még egy hasznos kis radarunk is, ami az ellenséget pirossal, a társainkat pedig zölddel jelöli, akiknek ha látjuk az életerejüket a képernyőn, akkor mindenképpen vigyázzunk az életükre.

Ha eltalálnak, a védőpáncélunk némi védelmet nyújt nekünk, amely kis tűzszünet után magától regenerálódik. Egyébként az első bevezető (4 évvel ezelőtti) pályán még sérthetetlenek vagyunk és végtelen lőszer áll a rendelkezésünkre. Aktuális feladatainkat a Pause menüjében tekinthetjük meg.



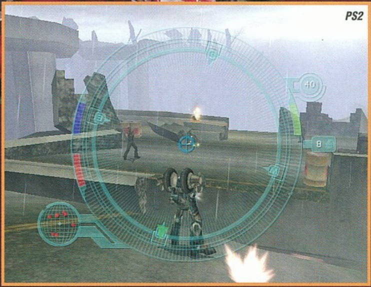
JÁTÉKMENET

A legjobban úgy tudom nektek bemutatni a játékot, ha tömören beszámolok nektek a kalandjaim fontosabb eseményeiről, és a személyes tapasztalataimról:

Először ki kellett jutnom a városból egy társ segítségével, hogy bejussunk egy minibázisra, ahol meglovasítottam egy sugárhajtású hightech motort. Utána végigballagtam egy nagy kanyonon és számos alagúton, míg meg nem találtam az elveszett célszemélyt. Sajnos a kanyon nagyon kihalt volt számomra, és az a kevés ellenfél, amely elvétve rám támadt, nem tanúsított túl nagy ellenállást, és a mesterséges intelligencia sem tartozott a legjobbak közé. Ezután egy kisebb romvárosban gyűlt meg nekem, és néhány másik harcosnak a baja egy nagyobb csapat robottal. Ez már valamivel pörgősebb volt, mint a korábbi mászkálás. A városba visszaérve egy nőt kellett megkeresnem, aki feltuningolta a motoromat, de előtte visszaszereztem az ellopott szerszámait. Később átmotoroztunk néhány társammal egy másik kihalt terepre, hogy további ellenálló harcosok után kutassunk. Itt többek között egy hatalmas lezuhant űrhajóban kellett bolyonganom vagy félóráig. Ezt a részt utáltam, mert a koromsötétség miatt végig nightvisiont kellett használnom, és majdnem kifolyt tőle a szemem. Azt hiszem láttam már ennél sokkal jobb éjjellátót is más játékokban. Az ellenséges katonákat még csak-csak észrevettem valahogy ezen a zöldes „überkontrasztos" trutyin keresztül, de a rohadt kapcsolókat, meg az emelvényeket már nem volt könnyű megtalálni, hogy továbbjuthassak a következő folyosóra, vagy emeletre. Kész felüdülés volt számomra, mikor újra kijutottam a szabadba.

Az ezután nem sokkal következő futurisztikus Granite City a magas épületeivel már nagyon tetszett, főleg a helyszín sajátosan vöröses, naplementés atmoszférájában. Kisebb balhé után megpróbáltam átkelni egy hídon egy borzasztóan mély szakadék felett. Jól rám is hozták a frászt, mert beszakadt alattam, de kiderült, hogy ez is a történet része volt, ugyanis egy lentebbi hídra estem, ami egy bánya bejáratához vezetett. Innen kellett feljutni valahogy a felszínre.

Miután lerendeztem egy nagyobbacska robotot, megpillantottam egy tök jó kis automatikus járművet, de az örömöm nem volt felhőtlen, hiszen néhány méter után gyalog kellett folytatnom a kalandjaimat egy torlasz miatt. Valamivel később a felszínen felszálltam egy jármű hátuljára, és annak a gépfegyverével aprítottam a robotokat. Aztán egy kisebb táborban találkoztam néhány katonával, akiknek segítettem egy ellenséges létesítményt (kaptárt) a levegőbe röpíteni. Később egy esős mocsár felett elnyúló romos, ágas-bogas highway-en kellett átkelnem. Közben a robotok és droidok támadásait kellett kivédenem, és segítenem a törmelékek, és az autóroncsok között harcoló társaimnak. Majd legnagyobb örömömre átkelhettem a mocsáron is. Ez a helyszín már egész hangulatosra sikerült, de azért grafikailag jócskán elmarad a Halo mocsaras *343 Guilty Spark* pályája mögött. Itt megkerestem egy fegyvergyárat, ahol találkoztam néhány társammal, és megszereztem egy még spécibb mocit, és a harci pengét. Ezután folytattam az utamat a mocsárba, ahol már több lila óriásrobot is előkerült sok-sok droid kíséretében...



ÉRTÉKELÉS

A pályák megjelenítése eléggé középszerű. A fejlesztők viszonylag egyszerű textúrákat és terepobjektumokat használtak. Igaz, hogy a helyzet némiképp javul később, de érdemes már az első pályán megfigyelni, hogy pl. a fákat milyen szegényesen jeleníti meg a játék.

Habár az egyes helyszínek eléggé nagynak tűnnek, mint pl. az egyik kedvencem, a mocsár is, de sajnos eléggé lineárisak, és általában nem térhetünk le a megadott ösvényről. Erről általában a láthatatlan falak gondoskodnak.

Az egyik jellegzetes földönkívüli létesítmény, amelyet lehetőség szerint mindig el kell pusztítani, egy kaptár. Ez könnyen felismerhető, hiszen azon túl, hogy igen alienesen fest, és hatalmas, hemzseg körülötte az ellenség.

A robotok mozgásával nincsen gond, de az emberek már elég bénán mozognak.

Először csak katonák ellen küzdünk, akiket pofonegyszerű lerendezni. Később repülő, piros, közepesen nagy robotokkal találkozunk, majd előkerülnek még nagyobb lila földi robotok is.

Ezekhez már több lőszer szükséges, de még ezt sem hívnám komolyabb akadálynak. Mind közül a legnehezebbek a játék közepe felé előkerülő kék, páncélozott droidok. Ezekkel inkább csak messziről érdemes küzdeni, mert a testük elé tartott pajzsukról visszapattanhatnak saját





magunkra a golyók. Persze miután megszereztük a pengét, már egy-két jól bemért csapással lerendezhetjük ezeket is. A robotok először darabjaikra esnek szét, majd felrobbannak. Ha eltalálod a nagyobb robotok szemét, a fejüket eltakarva arrébb rohannak. A lőszerutánpótlás egyébként nem volt gond, mert a robotok mindig hátrahagytak nekünk némi cuccot.

A pályákon – az azonos oldalon álló harcosokon kívül – néha találkozunk civilekkel is. A túlélők városában pl. egy anyuka osztotta meg velem a nézeteit a kislánya kíséretében. Egyébként bárkihez odamehetünk informálódni, akinek a feje fölött egy kérdőjel lebeg.

A játék gyakorlatilag nem pályákból, hanem sok-sok checkpointból áll, ennek köszönhetően a saját lábunkon járhatjuk be az egész terepet. Ez valahol valósághűvé teszi a stuffot, de igazán megoldhatták volna, hogy ne legyen ennyire unalmas kolbászolós szaga az egésznek.

Időnként azért vannak nagyobb helyszínváltások is, ahová – egy átvezető filmecskével – motoron jutunk el.

Menteni bármikor lehet, de a gép ilyenkor nem az aktuális pozíciónkat, hanem az utolsó checkpointot jegyzi meg.

Néha évekkel ezelőtti emlékképek törnek elő, többek között egy drámai elválásnak lehetünk tanúi, ahogy hősünk elbúcsúzott Tashatól, a szerelmétől, és elindult a háborúba, és hogy az egész flotta megsemmisült. Ilyenkor el kezd hevesen dobogni a szívünk, és elhomályosodik a kép.

Az a rész nagyon tetszett, amikor a bevezető pálya után a túlélők egy járműben átszállítottak a városba a kanyonon át. Csak akkor üdvözöltek a katonák, mikor elkezdtem a forgatni a fejemet (addig nyilván aludtam :), itt szabadon nézelődhettem, mint a Riddickben, mikor bevittek a sittre, vagy mint a MOH: Frontline-ban a partraszállás előtt.

FPS/TPS módban nagyszerűen irányítható a játék, és a célzással sincsen semmi probléma. Nem tartanám kizártnak, hogy játék valamilyen automatikus célzó rendszert használ.

A motor viszont már nem irányítható olyan jól, és a harcoknál szerintem nem is ajánlott, hiszen nem túl egyszerű vele manőverezni az ellenfelek között. És hiába használhatunk ilyenkor igen ütős rakétákat, sokkal veszélyesebb így harcolni, mert rider módban nem aktív a védőpajzsunk. Szerencsére nincs is ilyenkor szükség a mocira, hiszen az egész játék során nem találkoztam olyan esettel, amikor sima gépfegyverrel egy biztos pozícióból (tehát nem körbezárva) ne tudtam volna bármilyen brigádot elintézni. Akkor lehet hasznos a moci, ha gyorsan át akarunk törni egy kisebb csapaton, vagy ha hamarabb túl akarunk lenni az unalmas kolbászolásokon.

Motoros módra csak tágabb tereken válthatunk át, pl. nem folyosókon, vagy alagutakban, és akkor is rögtön visszaváltozunk, ha beleütközünk valamibe.

Az átalakítható motor alapesetben a páncélruhánk része, és mint egy futurisztikus hátitáska igazodik a hátunkra. Ennek a kis „hátizsáknak" köszönhetően emelkedhetünk el rövid ideig a földtől az A, A-val (X, X). Egyébként általában bármilyen magasról is estem le (természetesen most nem egy szakadékra gondolok), nem emlékszem, hogy egyszer is megsérültem volna.

A fegyverek viszonylag változatosak, bár legtöbbje olyan, mint egy színes doboz. Az egyik komolyabb gépfegyver viszont már jobban tetszett.

Az ütés sem volt rossz, hiszen majdnem olyan hatékony, mint egy shotgun, főleg miután a mocsaras fegyvergyárnál az újabb moci keretében egy pengét is kaptam ütő/vágó fegyvernek.

Sajnos a gránát nem igazán nevezhető hatékonynak, hiszen csak igen bajosan lehet nagyobb távolságokra hajítani (az X-et tovább lenyomva tartani, és 45 fokos szögben), és kicsi a robbanás hatósugara. Persze amikor telibe trafáltam vele, egyből lerendezte az egyik droidot.

Röstellem, de végig easy módban játszottam, így viszont még más játékokkal összehasonlítva is pofonegyszerű volt minden. Talán csak egy-két droiddal gyűlt meg jobban a bajom, de azt hiszem minden további nélkül adhatok a játszhatóságra kiválót.

A játék zenéje először igen furcsa volt számomra, hiszen az akciós részeknél – a Halo főcímképernyőjén hallottakhoz hasonló – latin szövegű gregorián stílusú dallamok szóltak, méghozzá felturbózott és akciódúsabb kiadásban. Minden furcsaságuk ellenére ezek néhány nap után nagyon is megtetszettek. A nagyobb sikeres küldetések után egy ideig olyan tipikusan hősies csillagharcos zenét játszottak. A hangeffektekkel nincsen különösebben probléma, és a fegyverlövések hangja is korrekt. Ami viszont a térhangzást illeti, mindkét gépen hallottam már sokkal precízebb hangkikeverést is, és pl. X-en a gránát robbanása mindig a centerből szólt, akárhová is hajítottam. De pl. a mocsaras pályánál nagyon tetszett, ahogy lágyan esik az eső, és közben dörög az ég.

Sajnos csak a mocsárig sikerült eljutnom, de az introból kiindulva már csak egy havas erdő lehetett hátra. Igaz, hogy gyakorlatilag egyszer sem akadtam el a játékban, tehát nehezebb fokozaton tovább tartana, és még akadnak is el nem végzett küldetések, de azt hiszem a stílusában mégis csak átlagos szavatossággal bír a stuff.

Azt mondjuk ne felejtsük el, hogy a játék támogat némi (valószínűleg) deatchmatch jellegű 8 játékos multiplay-t is, de ezek csak system linken (PS2-n LAN lehetőségként) és online érhetőek el, és a stuffot ismerve feltételezem, hogy ezeknél sem arat komoly sikert.

Végezetül hagy osszak meg veletek még egy észrevételt. Nem szeretnék rosszmájú lenni, és tudom, hogy már a Mechassault 2-ben is ezzel jöttem, de tény, hogy ebben a játékban is igen sok gyanús elem és ötlet hasonlít a Halo-ban látottakra.

Gondoljunk csak a gránátokra, a regenerálódó védőpajzsra, az ütésgombra, a kétfegyveres használatra, a checkpointokra, a radarra, és a zoomolásra. A gépfegyverrel például ugyanúgy vízszintesen elforgatva ütünk, mint a Halo-ban az *Assault Rifle*-lel. A Pause menüben is hasonló designnal prezentálják a teljesítendő al- és főfeladatainkat. Amikor elővesszünk egy fegyvert, itt is ugyanolyan mozdulattal húzzuk fel, a pisztoly gyakorlatilag ugyanúgy „viselkedik", és a hangja is ugyanolyan, és főhősünk itt is elkezdi nézegetni, vagy forgatni a fegyvert, ha egy ideig nem nyúlunk a kontrollerhez. A célzó rendszer is nagyon hasonlít rá. A Halo-ban az alacsony gravitáció miatt lehetett hatalmasakat ugrani, itt pedig a sugármeghajtás segítségével. Ha nem is olyan gyakran, de itt is előfordult, hogy használhattam egy jármű gépfegyverét. És hagy említsem meg még a gregorián stílusú dallamokat is. Persze lehet, hogy ez a sok hasonlóság csak a véletlen műve, ezt döntsétek el ti.







VERZIÓK KÖZÖTTI KÜLÖNBSÉGEK

A PS2-es menüjében külön beállíthatjuk, hogy PAL-ban, NTSC-ben, vagy (NTSC-s, tehát 480p-s) progresszív pásztázással jelenítsük meg a játékot. Sajnos ez utóbbihoz egy megfelelő képmegjelenítő, és komponens kábelek szükségesek, így a 60 Hz-es teljes képernyős NTSC módot választottam. (Xbox-on mindent a saját menürendszerében állíthatunk be.) PS2-n a mentés sajnos nagyon időigényes, éppen ezért az Options-nél meg is kérdezik, hogy akarunk e menteni, míg ezt X-en automatikusan teszi a gép. A töltési időt már alig merem említeni. X-en minden normálisan működik, de PS2-n valami borzalmas, hogy mennyit tölt a gép. Persze nem kizárt, hogy erről részben az tehetett, hogy a gépemnek nem tetszett a tesztlemez, de az biztos, hogy hosszú percekig töltött. Maga a játék a fordulásoknál egy kicsit jobban szaggatott, mint X-en, és a grafika is egy hangyányit kidolgozottabb és egyenletesebb volt az utóbbi verziónál. Még annyit, hogy csak az X-es támogatja a szélesvásznú (16:9-es) módot, de egyébként semmilyen lényeges eltérést nem tapasztaltam a két verzió között.

VÉGSZÓ

Megmondom őszintén, nem tudom, hogy a játék története milyen összefüggésben áll az eredeti Robotech sorozattal, de az biztos, hogy a TDK Mediactive *Robotech: Battlecry*-ához az ég adta világon semmi köze sincsen. Amit itt kapunk, az egy egész normális minőségű, de egy teljesen átlagos sci-fi FPS/TPS, amely bár igen jól irányítható, komoly játékmeneti problémákkal küzd. A harcok még nem is lennének olyan rosszak, de az a sok kolbászolás nagyon lehangolja a játékost. Viszont a játszhatósággal semmi probléma nincsen, hiszen gyakorlatilag egyszer sem akadtam el, csak hát magát a játékot készíthették volna egy kicsit izgalmasabbra.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Kipróbáltam a Robotech miatt, de ez már valami túlságosan új dolog nekem. Bénák a robotok, béna a grafika, béna az egész úgy, ahogy van…

ROBOTECH: INVASION

GLOBAL STAR SOFTWARE / VICIOUS CYCLE

PS2, XBOX

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy
PS2	1 Játékos, (1-8) online memóriakártya 8mb (459KB) analóg irányító (dual shock) dpl II, headset
XBOX	1 Játékos, (1-8) xbox live, system link, 16:9, dd 5.1, headset

✔ könnyedén játszható scifi fps/tps
× unalmas játékmenet, ps2-n sokat tölt

XBOX PS2

6 pont

TEKKEN PLATFORMER KÖNTÖSBEN

Soha sem rejtettem véka alá a véleményem, így dacolva a Tekken-széria vérben forgó szemekkel ébredő és fekvő rajongóinak haragjával, a spanyol inkvizíciót megszégyenítő kínzóeszközeikkel, leírom a véleményem: a Tekken-széria nem tartozik a kedvenceim közé ha verekedős programról van szó. No, nem mintha szűklátókörű, a stílushoz nem értő dilettáns alak volnék – gyerekkoromban én is órákat töltöttem a legkülönbözőbb játéktermekben, tonnányi érmével a zsebemben, melynek tetemes hányadát egyetlen masinába helyeztem, hogy a nap lenyugtával boldogan, zsebeimet a tehertől megszabadítva térjek haza. A gép a Tekken 3 volt. Bár már nem emlékszem arra, hogy mi történt velem az elmúlt héten vagy mit fogyasztottam a mai nap,





azt a megfoghatatlan érzést, kábulatot bármely pillanatban fel tudom idézni, mikor elvarázsolva bámultuk a régi cimborákkal a hatalmas kijelzőt, rajta a mindmáig pokolian szépen kimunkált harcosokkal és véget nem érő küzdelmükkel. Bár az élmény csak pár perces – hiszen pont ez az instant szórakoztatás volt a lényege a mára már megkopott szórakozóhelyeknek –, a közös összeröffenés és az emberi létből eredő versenyzésre való hajlam kiteljesedésének egyik legtökéletesebb eszköze volt a játékterem. Bevallom őszintén, nem ismerem a szereplőket, csak a főbb karakterek maradtak meg az emlékezetemben, így a meglepetés teljes erejével hatott rám Nina kisasszony feltűnése a **Death by Degrees** korong elindítása után.

007: NINA BOND

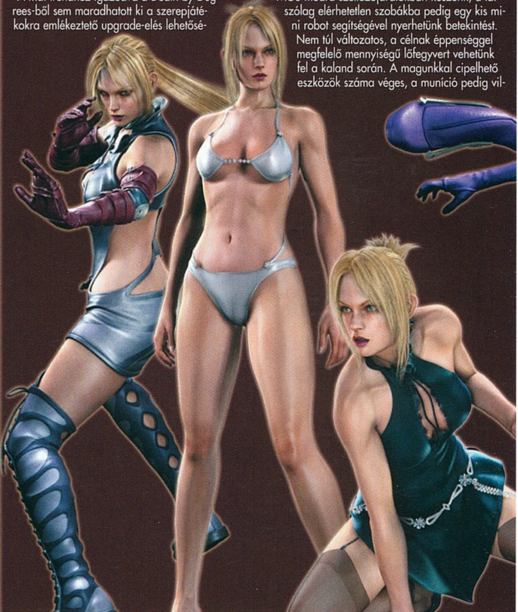
Nina tehát egy időre maga mögött hagyja a küzdőteret, hogy a CIA titkosügynökeként besegítsen a világbéke fenntartásába. A sztori a szokásos klisékre épül: szívós alvilági csoport atombombához jut s kész bevetni azt. A szervezet ezúttal az olaszos Camieta névre hallgat, tagjai nagy része – a felsőbb körökbe tartozó egyedek is – egy hatalmas tengeri cirkálón tartózkodnak, ahol egy titkos küzdőtorna aktív részvevőiként és szemlélőiként múlatják a terroristák szabadidejét. A jelentések szerint a mindent elsöprő destruktív fegyver a luxushajó gyomrában található, úgyhogy a járműre küldött két Sam Fisher klón igazán embert próbáló feladatra vállalkozott. Természetesen hősnőnk kisujjával szétcsap a bajnokságban induló harcosok között, a győzelemért járó kupát különösebb erőlködés nélkül kaparintja meg. A megérdemelt napozás közben sajnos lehull a lepel a férfi nem homlokára izzadságcseppeket csaló domborulatokkal bíró hölgyemény valódi kilétéről, ráadásul a hajóra küldött két másik aktív kém is bajba kerül. In medias res csöppenünk az események forgatagába, a kabinunkba zárva – indulhat tehát az akció!

DR. NO

A játékmenet két jól elkülöníthető részből áll: az első egyfajta Resident Eviles mászkálás, a második pedig a darab gerincét szolgáltató harcrendszer.

Számos próbálkozás volt már sikerprogramok más stílusba való áthurcolására (Duke Nukem: Manhattan Project – bár eredetileg a DN 2D-s volt; Onimusha Tactics), ezek mindegyike csúfosan megbukott: a DbD jó irányból közelít. A kalandozást felvehető tárgyak, dokumentumok, jegyzetek és – dobpergést kérek – logikai feladványok színesítik. Ne tessék komolyabb agymunkát igénylő, papír és ceruzahegyeket termelő fejtörőkre gondolni. A lézernyalábok kikerülése mellett alternatív járatok, számkombinációk rendberakásából és egyéb könnyed elemekből áll a repertoár. Az ajtókat nem kulcsok nyitják, hanem ujjlenyomatok. Ezek megszerzése pofonegyszerű: a leolvasót birtokolva az elhullott katonák szkennelése után máris kész a virtuális személyigazolvány. Természetesen bizonyos területekhez csak magasabb biztonsági besorolással rendelkező egyedek merészkedhetnek, a bejutás procedúrája a fentiek szerint történik.

A mai trendhez igazodva a Death by Degrees-ből sem maradhatott ki a szerepjátékokra emlékeztető upgrade-elés lehetősége. Az egyes küzdelmek alatt Nina tapasztalati pontokat gyűjt s egy idő után szintet lép. Az egyre profibb képességek használatából származó értékek pedig a közelharcban használatos technikák pokolian nagy választéka előtt nyitják meg az utat. A kisasszony jó néhány mozdulatot magával cipelt a Tekkenből, de a megvásárolható speciális ütések, rúgások többsége vadonat új találmány. Az RPG jellegre rájátszik a „Focus" intézményének bevezetése is. Az életerő csík alatt található lila mező hivatott az éppen aktuális értéket jelezni. Mint gyakorlatilag minden, ez is a pusztakezes simogatás hatékonyságához járul hozzá. Az alap gombkiosztás alapján a legyengült delikvensek mellett L2-t nyomva bevihető egy erőteljes, belső szerveket vagy csontokat törő „érintés". A kép ilyenkor röntgenfelvételre vált, a megcélzott testrész kiválasztása már a játékos reszortja. Bár ezt a lehetőséget a Fight Clubban már láthattuk, azért még mindig lenyűgöző látni egy lépet vagy koponyát szétrobbanni.



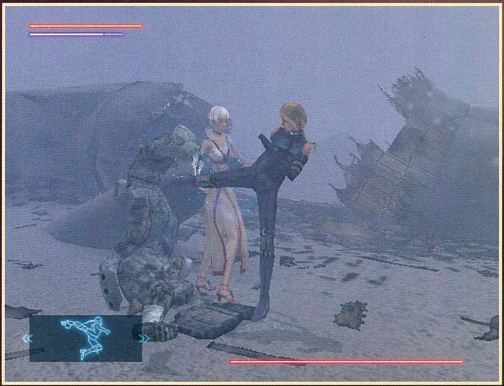
Szintén a pozitívumok közé tartozik a kisebb aljátékok és gadgetek feltűnése. Már a darab legelején belekeveredünk egy Virtua Copra emlékeztető távcsöves puskát szerepeltető mókába, később MGS módra szellőzőjáratokban kúszunk, a látszólag elérhetetlen szobákba pedig egy kis mini robot segítségével nyerhetünk betekintést. Nem túl változatos, a célnak éppenséggel megfelelő mennyiségű lőfegyvert vehetünk fel a kaland során. A magunkkal cipelhető eszközök száma véges, a muníció pedig villámgyorsan elillan. A Namco-nál nagy hangsúlyt fektettek a közelharcnál használatos kiegészítőkre. Az őrök raktárából gumibot zsákmányolható, de a katana első megpillantása azonnali szerelmet eredményez (szőke nő szamuráj karddal, ismerős ez valakinek?). Mindent ütő erejüknek hátránya is

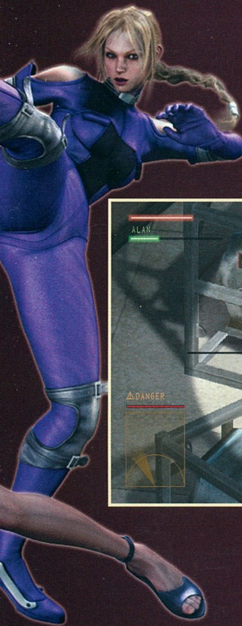


van: hosszabbtávú használatra nem alkalmasak, eltörnek vagy használhatatlanná válnak. Ez fájó, különösen az ázsiai penge esetében: ha a valóságban is ilyen gyorsan mentek volna tönkre az acéldarabok, a kovácsot végighúzták volna egy lóra kötve az egész távol-keleten, majd a megmaradt darabjait a szegényebb kannibáloknak adták volna adomány gyanánt.

WITH LOVE FROM RUSSIA

Az E3-on lévő Namco standok monumentális kijelzői alatt néhány stand megállás nélkül csalogatta a látogatókat egy menetre a produktum korai verziójával. A megjelent vélemények szerint a mű legnagyobb hibája az irányítás volt, mely minő fájdalom, a teljes verzióra is igaz. A harcrendszer Dynasty Warriors-t megszégyenítő gyorsaságú küzdelmekkel operál. Nina torkának az esetek többségében legalább fél tucat baka esik, így mindenképp könnyed, intuitív megoldást kellett a rendszer alá tolni. A revolúcióra való törekvés dicséretes, de a Death by Degrees esetében az ember szájában ott van az a bizonyos keserű szájíz: a fejlesztők mintha a szisztéma alapjainak elkészülte után ráuntak volna a finomítás monoton folyamatára. A bal analóg kar küzdelem közben védekezésre szolgál, míg a jobb az öklök vagy a kézben lévő fegyver irányítását teszi lehetővé. Az érzékeny, fröccsöntött periféria elvben eddig nem látott szabadsággal kecsegtet, a gyakorlatban viszont elbukik. Rendkívül nehézkes, csak csigalassúsággal megszokható megvalósítás, nyögvenyelős vérontás. Igaz ami igaz, a tanulóidőszak után egész kézre áll és szimpatikussá válik a rendszer, de az első bossfight után az ember inkább a pokolra kívánja az egészet. Miért? A kötelező érvényű bossfightok rendkívül szűk helyeken játszódnak, némelyik ellenfél pedig inkább pisztollyal operál. Vázolom (!SPOILER!): adott egy 4 méter széles, 15 méter hosszú, a két oldalán számos hatalmas, a plafonról lógó húsdarabbal teletömött fagyasztó. Célpontunk két lőfegyverből adagolja az ólmot, Nina csak a puszta kezére hagyatkozhat. Mit tesz az ember? Természetesen fedezékbe húzódik és kivárja a megfelelő alkalmat. No, de az analóg karral történő machinációnak hála nem megy egykönnyen az oldalazás: az általunk elérni kívánt, és a játék folyamán legtöbbször használt mozdulat a bal szerszám kívánt irányba történő dupla húzásával érhető el. Leírva pofonegyszerűnek hangzik, élesben borzalmas: még soha sem vágtam úgy istenigazából a földhöz a kontrollert (főleg mert baromi drága), az ezt követő arénában azonban megtettem. Gyakorlatilag lehetetlenség komolyabb sérülés nélkül átvészelni a könyörtelen és idegölő összecsapást, ez pedig kártyavárként omlasztja össze a mű gondosan felépített renoméját.

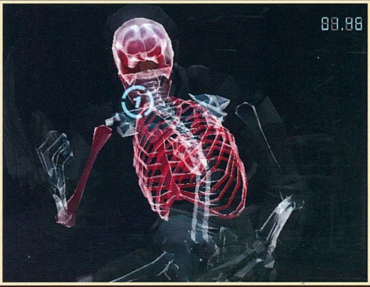




GOLDENEYE

Mivel a Namco elvetette a multiplatform fejlesztés koncepcióját, a projectre irányított csapat a tengernyi időnek hála a lehető legtöbbet hozhatta ki a fekete ördögből. Bár az első benyomás (a CG és ingame jelenetekből összevágott intro) kissé csalóka a grafika minőségét illetően, a dolgok mélyére ásva rögtön szemet szúr a hidegen büntető látványvilág. Nem elég, hogy Nina már-már Metal Gear Solidot megszégyenítő részletességgel lett felépítve, a fejlesztést végző koponyák gondoskodtak az életszagú s lehengerlő minőségű környezetről. A gigászi óceánjáró belső terei inkább hasonlítanak az elveszett város, Atlantisz csodálatos, ókori építészeti remekeire, mint egy rideg, acélból felépített szállító járműtől elvárható unalmas falfelületekre. Az i-re a pontot az előre rendelt animációk teszik fel. Squaresoftot megszorongató minőség, tökéletes, gyomorba vágóan reálisnak tűnő szereplők, remek dramaturgia, profi vágások – just like movies! Nobel díjas történettel vagy Kojimás fordulatokkal nem rendelkezik a sztori, de jól igazodik a hollywoodi megaprodukciókra hajazó játékhoz. Mint mindenhol, itt is akadnak problémák: a legfájóbb a fentebb vázolt irányítási malőr, különösen azért, mert a rendszer a tavaly megjelent Rise to Honorban tökéletesen működött. Megmondom őszintén: a korongot csak az mentette meg a ripityára töréstől, savval leöntéstől és tűzbe dobástól (ebben a sorrendben), hogy nem saját, hanem Martin aputól kaptam a tesztpéldányt. Nem tudom elképzelni, hogy valakinek a Namco tesztelő brigádjában nem akadtak nehézségei a próba alatt. Tegyük hozzá ismét: a sima küzdelmeknél egy kis gyakorlást követően egészen kiváló eredményeket lehet elérni, de a (szintén) vázolt bossfightok alatt csődöt mond a szisztéma.







KICSI (-)KÉM

Alapvetően nincs semmi baj a Death By Degrees-zel: a grafika szemet gyönyörködtető (leszámítva a gyengécske ellenfeleket), Nina és a környezet kidolgozása állkapocs romboló, a több tucatnyi mozdulat tökéletesen animált, a könnyed logikai feladványok pedig feldobják a játékmenetet. Sajnos azonban az irányítás katasztrofális megvalósítása beárnyékolja az amúgy pozitív összképet. Remek kis program lehetett volna, kár érte!

wilson



MARTIN BELESZÓL!

Kaptunk a Sony-tól egy gyönyörűséges DbD Ninás naptárt. Mondanom sem kell, minden oldalon bikiniben vagy valami szexi ruciban feszít a szőkeség, ezért most nyilvánosan felpofozom wilsont a 7 pont miatt. :D Hát már csak a csöcseire is legalább 8 pontot kellett volna adni! :P

DEATH BY DEGREES

NAMCO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos, dpl II
memóriakártya 8mb (100KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kiváló grafika, logikai feladványok, temérdek mozdulat
✕ katasztrofális irányítás, idegölő bossfightok

7 pont

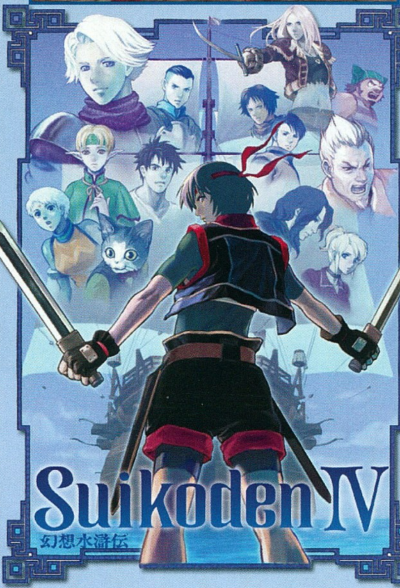
TENKAI STAR

Megszámolhatatlanul sok idővel ezelőtt létezett a Sötétség, az ősállapot, mely önmagából létrehozta a „Tear"-t. A „Tear"-ből aztán megszületett két ellentétes erőt, Sword és Shield. Sword ereje abban állt, hogy csapása alatt minden elpusztult, míg Shield képességével bármilyen ütést képes volt kiállni. A két egzisztencia végzetéhez tartozott, hogy egymással is megküzdjenek. Ennek a végeredménye – amellett, hogy létrejött a világ –, hogy mind Sword, mind pedig Shield, darabokra tört. Egészen pontosan 27 darabra, melyből a világot irányító, úgynevezett True Rune-ok (azaz Igaz Rúnák) születtek. Ezek felmérhetetlen erővel rendelkeznek, úgy is mondhatnánk, hogy ők a Suikoden világ istenei. A True Rune-okból keletkeztek a kisebb rúnák is, melyek olyannyira elterjedtek, hogy mindennap használni kezdte őket szinte mindenki, így nem csoda, hogy a világot benépesítő lények (emberek, elfek, koboldok, stb.) hamar tudomást szereztek a nagyobb True Rune-ák létezéséről is. Legendák keringenek arról, hogy aki egy True Rune-t megszerez, az onnantól kezdve mérhetetlen varázserőre tesz szert, nem öregszik tovább, azaz addig halhatatlan marad, ameddig az Igaz Rúna nála van. Megölni ugyan elvileg meg lehet, csak a rendkívüli varázserő miatt, erre legfeljebb egy másik True Rune használó képes. Minél tovább birtokol valaki egy Igaz Rúnát, annál jobban tudja használni is. Maguk a True Rune-ok szintén rendelkeznek tudattal. Ha ők nem akarnak valakihez kerülni, akkor vissza tudják utasítani az embert. De még az sem életbiztosítás, ha egy True Rune elfogad egy új Mestert, mert ha az új tulajdonos gyenge jellemű, akkor a Rúna könnyen átveheti felette az irányítást, és olyan dolgokra kényszerítheti, amit az nem akar. Viszont ha valakit elfogad egy True Rune, és az az ember képes kontrolálni a Rúnát, akkor hatalmas erőre tehet szert, melyet arra használ, amire csak akar.

Ennek az erőnek a milyensége azonban rendkívül változó. Vannak ugyanis olyan elátkozott Rúnák, melyek előbb vagy utóbb, de bajt hoznak a használóikra, elég ha csak a Soul Eaterre gondoltok. Fontos törvény, hogy egy embernél csak egy True Rune lehet, bár sok-sok legenda kering arról, hogy ezt az előírást át lehet valahogy hidalni. Ehhez kapcsolódva érdemes megjegyezni, hogy bár 27 True Rune-ról beszélek, valójában ennél több létezik. Némelyik Igaz Rúna az idők során kettévált (ilyen a Gate Rune vagy a Rune of the Begining), ezek azonban csak együtt tesznek ki egy Igaz Rúnát, még ha az erejük nem kisebb (sőt!), mint a „normál" egységes True Rune-oké.

Mindezek fényében talán nem is meglepő, ha a Suikoden világ történelmét meghatározza az Igaz Rúnákért folytatott harc és háború.





CHIKETSU STAR

Nehéz azt a hatalmas gondolatdömpinget érthető formába önteni, mely most a fejemben kavarog. A **Suikoden 4** ugyanis egy olyan játék, melyről szinte lehetetlen, hogy megszokott formában írjak. Már csak azért is, mert maga a Suikoden tulajdonképpen nem egy a hagyományos értelemben vett videojáték, lehetetlen úgy nézni, mint bármelyik más RPG-t. A Suikoden egy világ, melybe be kell lépni, és el kell benne merülni. A *Konami* szakemberei a Suikoden sorozattal valami olyasmit hoztak, vagy jobban mondva hoznak (hisz a folyamat még koránt sincs lezárva) létre, mely méretét és komplexitását nézve Tolkien, Asimov vagy Herbert zsenijéhez hasonlítható csak. Egy élő és lélegző világ kerekedik ki a szemünk előtt, földrajzzal, történelemmel, háborúkkal. És ha persze azt gondolnád, hogy a Suikoden a harcokról meg Igaz Rúnákról szól, akkor nagyot tévedsz! Itt igazi emberi érzelmek kerülnek fókuszba, olyan szent vagy esetleg galád dolgok, mint a barátság, szerelem, hűség, árulás vagy bosszú. Órákon át lehet vitatkozni bizonyos szereplők cselekedetein és tettein, vagy a sok-sok megindító jeleneten, mint egy regény vagy egy jobb film esetében. Játékoknál ilyen nagyon ritkán fordul elő.

Én például soha nem fogom elfelejteni az első rész végének szívszorító párbeszédét Windy és Barbarossa között, mely talán az igazi szerelem legmegindítóbb példája. De maradandó nyomokat hagyott bennem Luc tragédiája is az S3-ban. Ti meg tudtátok ítélni, hogy ő most gonosz volt-e vagy sem? Egyszerűen eldönthetetlen, hogy ha megtette volna, amit akart, az a nyilvánvaló mészárláson túl, ne használt volna hosszútávon a világnak. Mindezek mellett eltörpült azonban Luca Blight, Highland hercegének megjelenése az S2-ben, aki a videojáték történelem legszadistább, ugyanakkor legtragikusabb és legimponálóbb negatív hőse. Először azt gondoltam róla, hogy egy egyszerű gonosz, akit csak az elvakult gyűlölet vezérel, hogy elpusztítsa a City-States of Jowstont. Aztán megtudtam a féktelen indulatának okát, és azt vettem észre, hogy mérhetetlen szánalmat érezek iránta. Ugyanis mikor tízéves volt, City-States és Highland háborúba keveredett egymással, és egy véletlen folytán ő és anyja a jowstoni hadsereg fogságába esett. A rabságban szegény gyereknek végig kellett néznie, ahogy többen megerőszakolták az anyját (ebből született meg a testvére Jilia). Mikor ezt megtudtam, onnantól kezdve egészen másképpen kezdtem nézni Luca Blightra, hisz most már világos miért akarta **mindenáron** elpusztítani a City-States-t, és miért gyűlölte apját, a királyt is, akit gyávasággal vádolt, és őt tette felelőssé a történtekért. Te ez alapján most mit gondolsz róla?

Fantasztikus dolognak tartom, hogy egy „egyszerű" játék ilyen érzelmeket kavar, melyet misem bizonyít jobban, hogy oldalakon tudnám sorolni a példákat, melyek láttán görcsberándult gyomorral álltam fel a gép elől. Itt minden szereplőnek jelleme és története van, még a legjelentéktelenebb embereknek is. A legdurvább talán az volt, hogy az egyik internetes oldalon még geneológiai (családtörténeti) kutatást is végeztek a fontosabb, a történelemre nagy befolyással bírt famíliákkal kapcsolatban.

Elképesztő részletességre vall az is, hogy a főtörténeten kívül mennyire kidolgozott a mellészállak rendszere. A Suikoden játékokat lehet úgy is játszani, hogy ezeknek az oldalágaknak a felderítését tűzöd ki célul. Elég, ha csak Yuber és Pesmerga közötti kapcsolatot említem, főleg annak fényében, hogy utóbbi titkára állítólag csak az utolsó Suikoden részben fog fény derülni! De említhettem volna a Crowley-Mazus párviadalt, aminek már nagyon kíváncsi vagyok a végeredményére. A szereplők életrajzainak olvasgatásával, és a könyvek tanulmányozásával egészen lehengerlő részletességgel merülhetsz bele a Suikoden világba. Tonnányi mennyiségben szakadnak rád az olyan információk, melyek a végigjátszás szempontjából teljesen mellékesek, ám mégis segítenek kiteljesíteni a tudásodat a világról. Én nem is tudom, hogy képesek ott a Konaminál ennyi mindenre odafigyelni, úgy hogy egyáltalán ne szaladjanak logikai bukfencekbe. Hogy lehet azt a sok apró kis oldalágat észben tartani, melyekből a sorozat újabb részeiben nemhogy egyre több oldódna meg, de újak is jönnek!? Gondolj csak Mike-ra, az S3-ban.

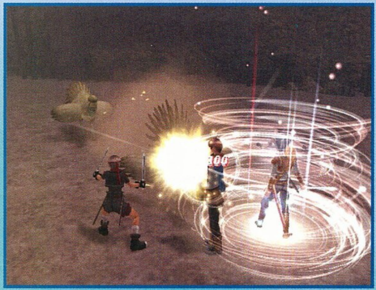
Briliáns dolog, hogy ha új taggal bővül a sorozat, abban a pillanatban valamennyi régi rész átértékelődik, bizonyos dolgokat egészen másképp kezdünk el szemlélni, az új tények ismeretében. Érdemes tehát mindegyik epizód után újra végigjátszanod a régieket is, mert egészen más színben fognak feltűnni, olyan dolgokat is észrevehetsz, mely addig elkerülte a figyelmedet. Egyes dolgokat jobban megérthetsz, más kérdések még jobban kirajzolódnak. Ezért volt letaglózó az S3, mert utána végigjátszva az első két epizódot, Luc-öt mindig a csapatomban tartottam és sokkal világosabb lett, hogy miért cselekszik később, úgy ahogy.

TENKAN STAR

Mindezekből talán egyértelmű, hogy én nem tudom a Suikoden részeit szétválasztani. Ez egy egységes világ, ergo lehetetlen szétszabdalni. Legszívesebben azt mondanám, hogy a Suikoden egy nagy játék, mely három (illetve most már négy) nagy fejezetből áll. Ennek fényében rátérhetek a legfontosabbra, azaz a Suikoden 4-re. Mindenekelőtt érdemes kicsit arrébb lapoznod és átnézned az eddigi epizódok történéseit. Megvan? Nos, az ott leírtakhoz csak annyit fűznék még hozzá, hogy Japánban PS1-re megjelent még két rész, Suikogaiden címmel. Ezek közül az első az S1-2 között, míg a második az S2 alatt játszódik! Közös tulajdonságuk, hogy grafikus kalandjátékok voltak, melyekben – számunkra – a 3. részben megismert Nash volt a főszereplő, és többek között Harmoniába is ellátogathattunk, de még McDohlt is lehetett látni – mit nem adnék, ha meglenne, még az sem érdekelne, hogy japán nyelvű! Jött még egy Suikoden kártyajáték GBA-ra is, de ez nem fontos. Azt hiszem mehetünk tovább!

Ezúttal az előző részekből hozott mentett állásodat nem töltheted be, aminek rendkívül egyszerű oka van. A Suikoden 4 ugyanis időben és térben is teljesen máshol játszódik, mint azt eddig megszokhattad. Ez alkalommal ugyanis 150 évvel az első rész előtt zajlik a cselekmény, az Island Nations nevű helyen! Erről az országról már többször hallhattál korábban, az S2-ben néhány szereplő innen származott. Földrajzi fekvését tekintve a Scarlet Moon Empire-től (azaz a későbbi Torantól), délre találod. Ahogy a neve is mutatja, ez egy sok-sok szigetből álló szövetség. Az egyik ilyen ország, Razril katonája az S4 főhőse. Nevet megint te adsz neki, én most az egyszerűség kedvéért Jeff nevén fogom hívni, mert így neveztem el.

Jeff és legjobb barátja, Snowe élete fordulóponthoz érkezett, ugyanis tanulmányaikat befejezve épp most vállnak igazi lovagokká, ami azt is jelenti egyben, hogy megkezdhetik szolgálatukat egy hajón! A kötelező ünnepség után, parancsnokuk Glen rögtön rájuk is bíz egy hadihajót, melynek Snowe lesz a kapitánya. A küldetésük, hogy elkísérjenek egy kereskedelmi hajót Iluyába. A nyílt tengeren azonban a hírhedt kalóz, Brandeau támad rájuk. Snowe ennek hatására teljesen elveszíti a fejét, és elmenekül a hajóról, így Jeffre hárul a feladat, hogy megküzdjön a kalózokkal. Először a hajójukat győzi le egy kisebb csatában, majd magát Brandeau-t is. A kalóz azonban nem adja fel, egy rejtélyes Rúna segítségével elpusztítja Jeff hajójának legénységét, ám valamilyen oknál fogva a Rúna nem hat Jeffre!





Brandeau és Jeff újabb küzdelme után megérkezik Glen, ekkor azonban Brandeau Rúnája megöli a kalózvezért, és a parancsnokba költözik! Visszatérve Razrilba hamarosan támadás éri a várost a kalózok részéről. Mivel megállíthatatlannak tűnnek, ezért Glen használja a frissen szerzett Rúnáját, és elpusztítja vele az egész kalózflottát! Ezután ő is meghal, ami után a Rúna Jeffet választja, aki véletlenül szemtanúja lesz Glen halálának. Így a Rúna Jeffbe költözik, emiatt az emberek – többek között Snowe miatt – azt hiszik, hogy ő ölte meg a parancsnokot, így el kell hagynia Razrilt. Mint Jeff hamarosan megtudja, a Rúna nem más, mint a Rune of Punishment, a 27 Igaz Rúna egyike! Én az eddigi Suikoden játékokban ilyen brutális erejű Igaz Rúnát még nem láttam! Hátránya azonban – amit már az is jelez, hogy a tulajdonosa a bal kezén hordja, ellentétben az eddigi True Rune-okkal – hogy minden egyes használat után elszívja a gazdája életerejét! Így még a legtakarékosabb használó sem tudja egy évnél tovább birtokolni a Rune of Punishmentet. Ha pedig a régi gazda meghalt, a Rúna keres magának egy újat, tehát ez egyfajta parazita Igaz Rúna.





Ennek ellenére akadnak olyanok, akik erre a Rúnára pályáznak, köztük a Kooluk Birodalom (ez az ország Scarlet Moon és a Szigetek között található) egyik lovagja, Graham Cray. Ő háborút indít a Szigetek ellen, hogy megszerezze a Rune of Punishmentet, mellyel naggyá akarja tenni Koolukot.

Jeff feladata tehát az lesz, hogy a Leknaat által rábízott feladatot teljesítve, összegyűjtse a 108 csillagot, majd legyőzze a Kooluk Birodalmat, és ezzel megállítsa Graham Cray-t. Közben persze vigyáznia kell a „parazitájával" azaz a Rune of Punishmenttel is, mely folyamatosan szívja az életerejét.

szi hasonlatossá a játékot. Itt van mindjárt az időbeli távolság és az ebből következő dolgok. Az a tény, hogy 150 évvel vagyunk az első epizód előtt, előre vetíti, hogy ez a fejezet valamelyest önállóbb történet, mint az eddigi részek. Ha megnézzük a sorozat eddigi tagjainak történetét, jól látszik, hogy nagyon erős volt a kapcsolat, főleg ugye az első két rész között. Ez a sztori nem függ annyira a többi résztől, vagyis hát fordítva, azok nem függnek annyira ettől. Persze ez még csak most tűnik így, később a folytatások ismeretében ez az álláspont még változhat. A korábbi fejezetekkel a rendkívül erős kohéziót néhány olyan szereplő felbukkanása biztosítja, melyek láttán az állad a padlón fog landolni – direkt nem írom le, hogy kikre gondolok.

A másik dolog, mely miatt az S4 az első részt jutatja az eszem-

TENKI STAR

De nem csak a történet miatt hajaz a program a sorozat korábbi darabjaira. Itt van mindjárt a harci rendszer. Az első két rész rendkívül egyszerű rendszere után, az S3 bizony kicsit bonyolultabb volt. Talán ezért is az S3 a sorozat eddigi legnehezebbre sikerült része. Most az S4-ben azonban visszatértek az előző epizódok viszonylag egyszerűbb metódushoz, ami nekem tetszett. Körönként megy a csata és végre mindenki azonnal végrehajtja az utasításokat – legyen az varázslás, támadás stb. – és ezt az ellenfél törölni sem tudja. Ennek kifejezetten örültem, mert az S3 az őrületbe tudott kergetni, mikor az ellenfél az utolsó pillanatban leállította a két körön keresztül



CHITATSU STAR

Ez lenne tehát a történet első pár órája. Gondolom, most valamennyi Suikoden rajongót az a kérdés foglalkoztat leginkább, hogy a történet és maga a játék hű maradt-e az eddigi tradíciókhoz, azaz hozta-e a megszokott színvonalat. Erre kapásból a válaszom az, hogy igen, a S4 méltó tagja a sorozatnak! A kérdés azonban bővebb kifejtést érdemel, mert szerintem a S4 egy nagyon érdekes darabja az eddigi részeknek. Volt egy egészen furcsa, ám meglehetősen kellemes érzésem a vele eltöltött órák alatt. Számtalan olyan apróság, hogy úgy mondjam hangulati elem lelhető fel a programban, mely sok szempontból az első részhez tebe, hogy határozottan felvezetés jellege van a történetnek. Ha visszaemlékszel a S1-re, talán még rémlik, hogy volt egy olyan hangulata az egésznek, hogy ez csak egy bevezetés volt, valami sokkal monumentálisabb alkotás előtt. És ez be is jött, hisz a S2 szinte direkt folytatása volt az előzőnek. Itt ugyanez az érzés kerített hatalmába. A történet szinte hemzseg az előremutató utalásoktól, és a megválaszolatlan kérdésektől. Példát csak azért nem írok, mert nem akarom elvenni a felfedezés örömét. Lehet, hogy merész kicsit a kijelentés, és előfordulhat, hogy nem lesz igazam, de bizony én nem csodálkoznék, ha a Suikoden 5 a negyedik rész közvetlen folytatása lenne. Remélem egyébként tényleg az lesz, mert kicsit bosszantó, hogy bizonyos kérdésekre nem kapunk választ.

várt varázslatomat. Az egyetlen, elsőre talán kicsit fájdalmasnak tűnő változás, hogy ezúttal csak négyen vehetünk részt a harcban, valamint még egy Support karakter jöhet velünk. Különben ez sem baj, én egyszer sem éreztem komolyan a hátrányát, hogy két fővel kevesebben vagyunk. Különben is elég könnyű volt végig a játék, bár remélem a jövőben ezt a számot nem redukálják tovább.

Ha a már a harcokról esett szó elkerülhetetlen, hogy ne írjak a többi típusú összecsapásokról is. Természetesen vannak csaták és Duelek is. Az előbbiek a történet jellegéből fakadóan a tengeren, hajókkal zajlanak, és kicsit talán az S2-re emlékeztetnek! A tengeri csaták során a terep négyzetekre lesz felosztva, és azon lépkedhetsz. Bátran kijelenthető, hogy a játék megőrizte az enyhe stratégiai jellegét.

Eszembe is jutott néhány fontos infó a hajókkal kapcsolatban. A

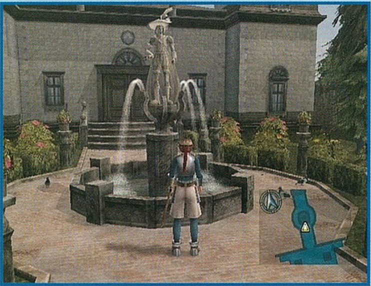


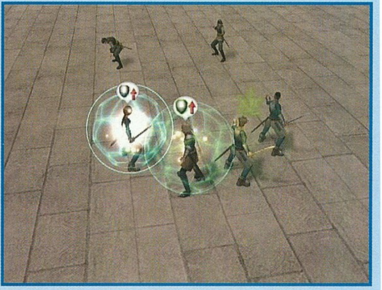


térképen is hajókkal kell mozogni, és bizony a navigálás az elején nem könnyű, bele kell jönni. Fontos segítség, hogy az R1-et nyomva tartva gyorsítani lehet az időt, ezzel kb. háromszoros sebességgel lehet haladni, ami nagyon fontos a térképen – és ezt még fokozni is tudod, ha a felső gombokkal átállítod a kamerát. Érdekesség, hogy ez a gyorsítás a szárazföldön, a városokban is működik, így elég fürgén lehet közlekedni.

Talán nem árulok el nagy titkot, ha elmondom, hogy ezúttal a bázisunk egy óriási hajó lesz, ide lehet tehát gyűjteni a 108 csillagot (embert).

A párbajok, azaz a Duelek is visszatértek, és ebben is az első két epizódra hasonlítanak. Megmaradt tehát a jó öreg kő-papír-olló szisztéma, és ezúttal is ki tudod következtetni az ellenfél mondanivalójából, hogy mit fog lépni. Ami nagyon tetszett ezekben, hogy sokkal látványosabbak lettek, azt is mondhatnám, hogy ezek az S4 legszebb harci jelenetei.





A feltehető rúnák száma nem változott, ami viszont örvendetes játékos barát tény, hogy a menüt végtelenítették, azaz most már szabadon lehet tárgyakat gyűjtögetni, nem kell attól tartani, hogy megtelik a hely. Sőt, harc közben a főmenüből tudsz tárgyakat használni mindenkivel, ami szintén jelentős könnyebbség.

Összefoglalva a változásokat, én úgy vélem, hogy a S4 valamivel jobban játszható, ám éppen ezért kicsit könnyebb. Ezzel összefüggésben fontos kérdés az anyag hosszúsága. Vitathatatlan, hogy a S3 hosszabb volt, már csak a több szálon futó sztori miatt is, melyek miatt többször más-más kombinációban volt végigjátszható a program. Tehát ebből a szempontból egy kisebb visszalépésről beszélhetünk. Ám nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy még így is elképesztő tartalmas a stuff. Főleg ha a 108 csillagot egyedül, mindenfajta segítség nélkül akarod megszerezni. Én ezt ajánlom egyébként. Próbáld meg csak végső esetben használni a leírást, amit a jövő hónapban közlünk, szedj össze mindenkit egyedül, legalább az első végigjátszásnál. Az sem baj, ha ez elsőre nem sikerül, mert a végén kimenthetsz egy állást, és abból kezdheted újra az egészet. Ha egyedül veszel fel mindenkit, plusz rámész a kincsek megtalálására, akkor a játékidőd felkúszhat 60-70 órára is, sőt!

Fontos apróság, hogy ezúttal is ki tudsz lépni a játékból, ha **nyomva tartod** a Start + Select + négy felső gombot, kb. két-három másodpercre.



CHIRAKU STAR

A grafikával kapcsolatban tapasztalható egy hangyányi „kopás" a S3-hoz képest. Talán kevésbé látványosak a helyszínek, mint korábban és kevesebb is van belőlük. A harcok alatti varázslatok, bár látványosak, de mégsem annyira, mint korábban. Egyébként nem volt gondom a grafikával, sőt a szereplők kidolgozottsága sokat javult! A manga jelleg megőrzése mellett az alakjuk sokkal emberibb lett, nem olyan szögletesek, mint korábban, és a mozgásuk is jobb.

Minden Suikoden játék legfontosabb eleme a zene, melyben a sorozat mindig kiemelkedő szinten állt. Jó példa erre az S2, mely introját a Varsói Filharmonikusok játszották fel! Talán ennek a résznek van egyébként a legszebb zenéje, de a többi epizód is hasonlóan magas színvonalon áll. Az elvárásom tehát óriási volt a muzsikával kapcsolatban, és szerencsére nem kellett csalódnom, a számok csodálatosak! Ez ugyan ízlés kérdése, de szerintem még az S3-nál is jobbak! Csodaszép, fülbemászó dallamokat hallhatunk, fuvolával, csellóval, akusztikus gitárral és hasonló klasszikus és pengetős hangszerekkel. Az intro alatti szám különösen szép, csak kár, hogy a bevezető film, nem a S3-hoz hasonló anime. Külön öröm volt, hogy jó néhány régi dallam felcsendült a korábbi részekből, például a végén, a stáblista alatt, a jellegzetes Suikoden muzsika az első részből, ezúttal klasszikus hangszerelésben. Végre arra is odafigyeltek, hogy valamennyi átvezető jelenet alatt szóljon zene, nincsenek olyan csendes üresjáratok, mint a S3-ban (ott ez volt talán a játék legnagyobb hibája).

Ehhez kapcsolódva megemlíteném, hogy ezúttal van szinkron, így a fontosabb párbeszédeknél végre beszélnek a szereplők! Ettől kicsit tartottam az elején, mert a hangokat könnyű elrontani, ám a Konami ebben a maximumra törekedett. Kezdettől fogva éreztem, hogy profi a szinkron (maguk a hangok a rendezés is), aztán az is kiderült, hogy miért. A főbb szerepekre ugyanis a Metal Gear Solid szinkronszínészeit kérték fel! A kedvencem Brandeau volt, aki Revolver Ocelot hangját kapta! El tudjátok képzelni, milyen gizda ebben a kalóz szerepben!? Kár, hogy már a játék elején meg kellett ölni. A többi színész is nagyon jó, nekem még Colton és Troy hangja és stílusa is nagyon bejött.

Végül pedig egy észrevétel, mely a hangokról jutott eszembe. Hallottam ugyanis olyan véleményeket (főleg ugye a neten), melyek azért sósavazták a játékot, mert a főhős egyáltalán nem beszél. Mindehhez csak annyit fűznék hozzá, hogy azért nincs neki hangja, és azért nem szólal meg, csak ha kérdezik, mert Ő a játékban tulajdonképpen Te vagy! Az Ő szerepét veszed át, az Ő helyzetébe kell magad beleélned, és az Ő érzéseit kell átérezned, úgy ahogyan az S1-2-ben is volt, McDohl és Genkaku fia esetében. Ha beszélne és lenne hangja, az már nem Te lennél, hanem egy másik karakter, megtörne az illúzió, mivel a főhős személyiséget kapna, ami miatt sokkal nehezebben lehetne azonosulni vele. Mindenkinek az egyéni képzelőerejére és fantáziájára van bízva (már ha rendelkezik ilyennel) a főhős kialakítása és ez jól is van így, mert egy **Role-Playing Game**-nek ilyennek kell lennie!



CHIKOU STAR

Végszóként annyit mondanék, hogy az elmúlt két hetem nagyon boldogan telt. Teljesen elmerültem megint a Suikoden világban. A negyedik rész hatására elővettem az első hármat is, és egészen fantasztikus érzés kerített hatalmába. Belefeledkeztem mindenbe és ennek a csodálatos világnak éltem két hétig. Nagyon jó érzés volt, hogy még többet megtudhattam róla a S4 segítségével. Merem remélni, hogy a sorozat mihamarabb folytatódni fog, és választ fogunk kapni a most nyitva maradt, a S4-ben felmerült kérdésekre is – hisz sok más az előző részben felmerült dilemma sincs még lezárva. Addig is azonban amíg az újabb két év letelik, ti is vegyétek elő a S4-et, majd a régi részeket, kapcsoljatok ki és engedjétek, hogy ez a csodás világ magával ragadjon!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem vagyok otthon a Suikoden témában, de nekem ránézésre ez a negyedik rész messze elmarad a harmadik mögött. Nem látom át az egész sztorit, nem ismerem a karaktereket, ezért nem merek nagyon beleszólni, de valami nekem itt bűzlik…



SUIKODEN 4

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (99KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ újabb kiteljesedése a suikoden világnak
✕ az elején nehéz navigálni a térképen

9 pont

SUIKODEN 1

A Scarlet Moon Empire a világ egyik legnagyobb birodalma, melynek trónját Barbarossa császár foglalja el. Hitvesével Windy-vel irányítják a birodalmat a fővárosból, Gregminsterből, mely egykoron Harmónia székhelye volt. A rendet 6 generális tartja fenn, melyek közül a legerősebb Teo. Az ő fia az ifjabb McDohl (nevet mi adtunk neki). McDohl anyja évekkel ezelőtt meghalt, így őt a család leghűségesebb barátja, Gremio nevelte fel. Rajta kívül McDohl legjobb barátja Ted, akit évekkel ezelőtt egy háborúban talált árvaként Teo, majd magához vette.

Miután Teo északra távozik, mivel a City-States of Jowston seregeit kell megfigyelnie, az ifjú McDohl barátaival kezdetben Barbarossa szolgálatában dolgozik, ám közben megtapasztalja a birodalomban uralkodó korrupciót és nyomort. Az egyik küldetésben ismerkedik meg Windy testvérével Leknaattal, aki a Gate Rune egyik felét birtokolja (a másik Windy-nél van).

Fordulatot egy barlangi misszió hoz, amikor is egy igen erős szörnnyel találkoznak. Ekkor Ted egy rejtélyes Rúnával megöli a szörnyet, ezt azonban megtudja Windy is. Mint kiderül Tednél, a 27 Igaz Rúna egyike, méghozzá az elátkozott Soul Eater található, melyet Windy már 300 éve keres (ennyi idős Ted!), mivel rájött, hogyan birtokolhat egyszerre két True Rune-t! Ted elmenekül Windy elől, de súlyosan megsérül, így átadja a Soul Eatert McDohl-nak.

Windy azonban őt sem kíméli, így neki is menekülnie kell. Így keveredik egy lázadó csoporthoz, mely magát Liberation Army-nak nevezi, vezetője pedig Odessa Silverberg. Hamarosan őt is megölik Scarlet Moon katonái, így McDohl áll a szervezet élére. Odessa testvérének, a nagyszerű stratégiás Mathiu Silverbergnek a segítségével sikerül egy az egész birodalomra kiterjedő lázadást kirobbantania, és legyőznie a generálisokat, akiket Windy egy Black Rune-nal gonosszá tett. Érdekességképpen megjegyezném, hogy a lázadáshoz Mathiu nagybácsija, Leon Silverberg is csatlakozik. Időközben a Soul Eater átka beteljesedik, McDohl szerettei sorra halnak meg harcokban, köztük Ted, Gremio és az apja Teo.

A háború alatt McDohlnak sikerül összegyűjtenie 108 különleges csillagjegy alá tartozó embert, mely küldetéssel Leknaat bízza meg (aki egyébként ránk hagyja szolgáját, Luc-öt). Ez speciális energiákat szabadít fel, így sikerül Gremiot feltámasztani és legyőzni Barbarossa seregeit, aki végsőkig kitart Windy mellett, mert szerelmes a nőbe, még akkor is, mikor látja mennyire gonosz.

Végül McDohl legyőzi Barbarossát, aki Windy-vel együtt az öngyilkosságba menekül. Ezután a Scarlet Moon Birodalom romjain megalapítják a Toran Köztársaságot, melynek elnöke McDohl lesz, ám azonnal lemond, és Gremioval együtt el-

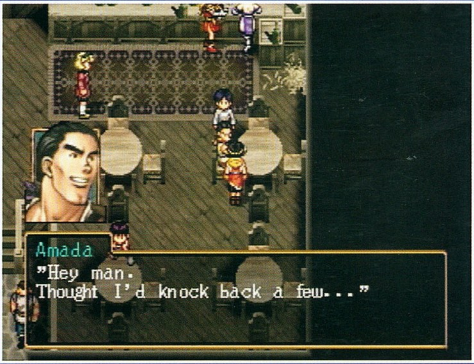


SUIKODEN 2

Nehéz idők járnak a City-Sates of Jowstonra. Három évvel ezelőtt elveszített egy háborút délen, a frissen megalakult Toran Köztársasággal szemben, ráadásul az északkeleti határánál óriási fenyegetés jelent meg. A félelmetes Highland királyság hercege, Luca Blight egy csellel háborút indít a City-Sates ellen. Ennek a manővernek azonban nemcsak a City-States esik áldozatul, hanem néhány Highland harcos is, mivel saját szemükkel látják meg, mit tervez Luca Blight. Köztük van Highland hősének, Genkakunak a fia (nevet mi adtunk neki, én Robinnak hívtam) és legjobb barátja Jowy. Ezért aztán Highlandról menekülniük kell, méghozzá a City-States-be. Itt aztán egy „véletlen" folytán találkoznak Leknaattal, aki mind a kettőjüknek egy-egy Igaz Rúnát ajándékoz. Robin kapja a Bright Shield Rune-t, míg Jowy a Black Sword Rune-t. Ez a két Rúna azért különleges, mert ellentétei egymásnak. A végzet azt diktálja, hogy a használóik egy idő után egymás ellen forduljanak, ugyanis ez a két Rúna alkotja együtt a Rune of the Begininget, mely a világ keletkezésénél jött létre.A végzetet nem is lehet elkerülni, kalandos úton, Robin a City-Stateshez, míg Jowy Highlandhoz csatlakozik.

Az egyre hevesebb háborúban Highland, a kiváló stratéga Leon Silverberg segítségével elkezdi bekebelezni a City-States területét. Ehhez Luca Blight rendelkezésére áll a 27 Igaz Rúna egyike, Harmonia ajándéka, a Beast Rune. Ezt a Rúnát véráldozatokkal kell táplálni, így Luca Blight rászabadítja azt a City-States városainak lakóira. Így Robinnak és barátainak nem kis fáradságába kerül megállítani Luca Blightot. Segítségükre van Leknaat, aki megbízza Robint a 108 csillag összegyűjtésével, valamint szolgáját Luc-öt is Robin kastélyában hagyja, akiről egy csata közben kiderül, hogy nála van a True Wind Rune! Közben Jowy feleségül veszi Jiliát, Luca Blight húgát, ezzel beházasodik a Blight családba. Célja, hogy megfékezze a félőrült Luca Blightot (aki apját, a királyt is megöleti), így a Black Sword Rune-nal megpróbálja visszafogni a Beast Rune erejét. Ehhez Jowy szövetségesnek megnyeri Leont is, így közös cselszövéssel (vagy árulással?) sikerül csapdába vinniük Luca Blightot, akit Robinék gigászi csatában legyőznek, így Jowy lesz Highland királya. A háború egyre szélesebb méreteket ölt, Highland oldalán bekapcsolódik Grassland, sőt Harmonia is, míg a City-States-hez csatlakozik szövetségesnek Toran. Érdekesség, hogy rövid időre Robin mellé áll McDohl, a három évvel ezelőtti Gate Rune Háború vezére is!

Végül Robin, és vele a City-States megsemmisíti Highlandot. A végén sor kerül Robin és Jowy párbajára, ám Robin visszautasítja, hogy megküzdjön vele. Jowy-n azonban ez már nem segít, túl sok erőt használt el, hogy megfékezze a Beast Rune-t, így mindenképpen meghalna. Ám ekkor a Leknaat, és az összegyűjtött 108 csillag, valamint Robin Bright Shield Rune-ja meggyógyítják Jowy-t. Így a két barát, valamint Robin testvére Nanami útra kelnek és elhagyják, a City-Sates helyén létrejött Dunan nevű országot.



SUIKODEN 3

Az Igaz Rúnával született Luc sok mindent látott már életében, bár még alig múlt 32 éves. Amikor csecsemő volt, Leknaat elrabolta Harmoniából, így mellette nőtt fel. Eközben, előbb 18 évvel ezelőtt a Gate Rune Háborúban, majd 15 éve a Dunan Unficiation Háborúban is részt vett, így sok szenvedést megtapasztalt. Ráadásul a True Wind Rune-jának segítségével olyasmit is lát, amit csak egy Igaz Rúna tulajdonos: a jövőt. A jövőt, mely a 27 True Rune miatt néptelen és elpusztult, ez a világ végzete. Luc tehát úgy dönt, ezt meg kell változtatni, el kell terelni a világot arról az útról, melyen most halad. Ezért aztán elhagyja addigi mesterét Leknaatot, majd megkezdi elsőre őrültnek tetsző tervének megvalósítását. Célja, hogy elpusztítson egy Igaz Rúnát, méghozzá a sajátját, a True Wind Rune-t, megszabadítva ezzel a világot és saját magát a szenvedésektől. Luc szerint ugyanis csak ez az egy út létezik, hogy változtatni lehessen a jövőn. Egy Igaz Rúna elpusztításához azonban négy másik erejére is szükség van. Ősi Sindar technológiát használva Luc megkezdi a szükséges négy Igaz Rúna összegyűjtését. Ebben segítségére van a varázsló Sarah, aki szerelmes Luc-be. Luc oldalán harcol a már 18, illetve 15 éve is feltűnt gonosz Fekete Lovag, Yuber, valamint Harmonia stratégiása, Albert Silverberg. Támogatásukkal Luc egy háborút robbant ki Dunantól (City-States) nyugatra található Grassland klánjai, illetve a lovagok lakta Zexen között, melybe Harmonia is bekapcsolódik. A kialakult zűrzavarban Luc összegyűjti a True Lightining, True Water, True Earth és a True Fire Rune-okat. Közben azonban Zexen és Grassland, valamint Harmonia is rájön a cselszövésre, és közösen Luc ellen fordulnak. Ennek a különös szövetségnek egyszerű oka van. Egy Igaz Rúna pusztulása akkora energiát szabadítana fel, ami elpusztítaná az egész kontinenst, beleértve Torant, Dunant, Harmoniát, Grasslandot és Zexent, megölve több millió embert. Ez lenne az ára, hogy a világot többé ne az Igaz Rúnák irányítsák. Ez azonban túl magas ár, így egyesülve, a 108 csillag segítségével próbálják megállítani Luc-öt, Geddoe, Hugo, Chris és Luc testvérének, Sasarainak a vezetésével. A kvartett végül visszaszerzi a négy elementális Igaz Rúnát, majd segítségükkel legyőzik Luc-öt és segítőit. A világ tehát tovább rohan a végzete felé.

Végül Luc szelleme visszatér Leknaathoz, aki a 108 csillag segítségével megbocsát neki, ám hogy ez egészen pontosan mit jelent (feltámasztást, örök nyugalmat?), azt nem tudjuk. Egy biztos, elmondja, hogy a világ sorsa megváltoztatható, és Luc bolond volt, hogy így próbálta meg párbajra hívni a végzetet. Ezzel talán azt is elárulja, hogy talán van más út is, amivel meg lehet akadályozni, a világ végső pusztulását. Ám erről, és Luc további sorsáról, már nem tudunk meg semmit.





Keresd a hírlapárusoknál!
Magyarország legn
lmmagazinja
VOX
mozim
azin
®
690 Ft
2 MOZIJE
INGYEN!
Nagy összefoglaló
Ez volt 2004
EXKLUZÍV
Salma Hayek
Leonardo DiCaprio
Az évtized magyar filmje
Sorstalanság
DiCaprio a hollywoodi aranypolgár
AVIÁTOR
Borban az igazság
Kerülőutak
Hit The Road Jack!
Ray
Kultfilm Távol-Keletről
Oldboy
Jamie Foxx, Natalie Portman, Jude Law, Julia Roberts, Clive Owen, Ben Stiller, Robert De Niro, Dustin Hoffman, Barbra Streisand, Richard Gere, Jennifer Lopez, Susan Sarandon, Danny Glover, Cate Blanchett, Gwen Stefani, Kate Beckinsale, Toni Collette, Johnny Depp, Kate Winslet, Audrey Tautou
2005/2. szám

TÖBB, MINT JÁTÉK!



Polifónia. A zenében ez a szó olyasfajta többszólamú zeneszerkezetet jelent, amelyben a szólamok önálló dallamvezetésűek. Egyszerűsítsük le ezt most arra, hogy az adott zenemű szépen, telten szól, minden hang a helyén van, egyszóval valami olyasmi, amit az ember igen szívesen hallgat meg. Na, de milyen lehet az a digitális polifónia? Talán olyan programszerkezetet jelöl, amelyben az egyes algoritmusok önállóan is kész remekművek, esetleg az is lehet, hogy a digitális hangszerből az illető zenészek olyan muzsikát csalnak elő, amely megfelel a legjobb analóg zeneműveknek – természetesen átvitt értelemben, mert most nem valamiféle zeneszoftver ajánlója következik…

Bár miért is ne lehetne zenéhez hasonlítani? Hiszen ott vannak a lágy rugózású, kényelmesen vezethető utcai autómodellek, amikben ellazulva, szinte relaxálva élvezi az ember az autóvezetést, vagyis úgy, mintha valami klasszikust, vagy kellemes háttérzenét hallgatna kikapcsolódásnak. Sőt, táncolni is lehetne erre, mégpedig lágy keringőt, amit a túl puhára vett, komfortot szolgáló rugózás biztosít kanyarodáskor. Aztán jönnek a keményebb, ritmusosabb és gyorsabb mozdulatok, amikkel egy-egy harapósabbra felpiszkált gépjárművet terelgetünk, keményebb kézzel, a startvonalon túrázó motorok hangja pedig olybá teszi eme részt, mintha tánczene vagy rock koncert készülődne az aszfalton. Ezen akkordokra lehet rázni, szeletelni, rock and rollt járni, kinek-kinek ízlés szerint.

De ezen túl is van még világ. Az őrülten, visítva, hétezres fordulat felé pörgő főtengelyek gitárszólója, amire nem lehet aludni vagy elmélkedni, hanem két kézzel a kormányt szorítva felidézni magunkban az első kanyarokat, majd a zöld jelre szabadjára engedni a hevimetál koncert őrjöngő száguldását. Letiporva mindenkit az utunkban, keményebbre döngölni az aszfaltot a közepesen kemény versenygumikkal és az iszonyat leszorító erővel, aminek segítségével akár a falon is mehetnénk felfelé.

De ezek csak hangszerek, mi is csak egy hang vagyunk a zenekarban, egyetlen ember, aki a képernyőt bámulva és a Force Feedbackkel vívott birkózástól elgémberedett kezeit rázogatva mereng el magában, hogy már csak pár tized másodperc hiányzott ahhoz a fránya arany jogsihoz, és nagyot fújva visszaül, lábait a pedálra helyezve, majd visszasüpped a tompító, külvilágot kizáró nagyzenekari műbe, amelynek neve **Gran Turismo**, cím szerint a negyedik, szám szerint pedig hatodik, amelyet megismerhettünk a zenészek, a *Polyphony Digital*, és karmesterük, *Kazunori Yamauchi* áldásos tevékenysége által.

Kazunori Yamauchi. Róla láthattok képet is talán valamerre itt, amikor tiszteletét tette a Nurburgingen a zenekarával, és amire különösen büszkék a Polyphony-sok, úgy értem arra, hogy a pálya – akár csak a többi valódi verseny helyszínük –, pár milliméteres maximális (!) eltéréssel teljesen ugyanaz csodálatos művükben, mint az életben. Yamauchi a látogatás előtt ment olyan nyolcszáz kört az akkor még komponálási fázisban lévő GT4-ben, majd az ott alkalmazott kanyarvételi technikákkal simán elboldogult a valódi, olyan 73 kanyart tartalmazó tesztpályán egy Audi TT Coupe-val, a mellette helyet foglaló Nissan tesztpilóta teljes elképedésére, aki szerint lehetetlenség a pálya (valódi) ismerete nélkül ilyen mértékű gyakorlatra szert tenni. De aki ismeri a GT sorozatot, az tudja, hogy nem véletlenül ez az ász a szimulátorok között, bármilyen géptípust nézve. Aki meg nem ismeri, az hajlamos olyan butaságokat leírni, mint egy dilettáns PC-s tesztelő, aki a GT4-et a *félkomoly* szimulátornak nevezte, gondolom azon tapasztalatára hivatkozva, amit akkor szerzett, amikor a buszon hallotta egy nénitől, hogy az ő kisunkájának a barátja biza olvasott valamit a játékról egy újságban.

Ez szerencsére nem így van. A GT sorozat a kezdetektől elkápráztatta a hozzáértő közönséget, és nem csak a már Playstationön is elképesztő módon megvalósított, vezetés közben tapasztalható valóságérzettel, hanem ezt sikerült is olyan ruhába felöltöztetniük, hogy mindenki csak lesett, és amikor elkészültek az első Bleem! PS emulátorok, az volt a sarkalatos kérdés mindenki részéről, hogy vajon fut-e rajta a Gran Turismo. Sőt, a Polyphony Dreamcastra külön kidobta a ilyen módon GT-t, és a Sony-t nem mindig tiszta szívből szerető Sega fanok is nyomták biz a köröket, ha éppen nem látta őket senki.



Ó, de rég volt… Tisztán emlékszem, amikor anno az első fél óra játék után azt mondtam magamban, hogy igen, ez most valami különleges. Az addigi arcade stuffok után, mint a Ridge Racer, Rage Racer, Need for Speed, ebben végre érezni lehetett azt, ahogy a kocsi reagál a kormányom minden kis rezdülésére. És ehhez még hozzájött az akkoriban elképzelhetetlen mélységű tuningolási lehetőség, és a megszokott Arcade mód mellé a vásárlós, tuningolós, versenyekre nevezgetős GT mód! Szinte moziban éreztem magam, mikor végignéztem pár visszajátszást a felmatricázott kedvenckémmel (emlékeztek, akkor minden kocsit fel lehetett még cicomázni), és találgattam, vajon hogy csinálták meg azt, hogy a karosszériák fényezése dinamikusan csillan, a nézőponttól és az autó helyzetétől függően pontosan úgy, mint az életben vagy az előre generált számítógépes animációkban.

Kazunori úr érdekes módon nem fejlesztőként kezdte pályafutását a nagyvállalatnál, hanem amikor 1992-ben belépett, a Sony Music Japan meglehetősen nagy csapatában találta magát. Innen azonban a következő évben elkerült a frissen alapított SCEI-hez (Sony Computer Entertainment Inc.), ahol elkezdett érni benne egy komoly, minden autó- és vezetés imádó ízlését kielégítő játék ötlete. Ez nem volt valami hirtelen jött idea, vagy légvárakra épülő álmodozás, hiszen volt alkalma dolgozni például a Motor Toon Grand Prix sorozaton, ahonnan 1996-ban került át egy csapathoz, ahol végre felcsillant a GT megvalósításának lehetősége. És lőn, meg is született a gyermek, pontosan 1997 decemberében, Japánban, de hatalmát kiterjesztette a világra a következő év májusában, és teljesítette be sorsát az akkor világrekorder 6,2 milliós eladási számával még a '98 végén.

De ekkor már Kanuzori úr az SCEI-t elhagyva létrehozta a Polyphony Digitalt, természetesen nem hátat fordítva a Sony-nak, hanem az egyik legfontosabb fejlesztő partnerévé válva. A folytatás sem váratott sokat magára, hiszen a kétlemezes



GRAN TURISMO® 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR







GT2 ha jól emlékszem, 1999-ben érte el a PAL televíziós szabvány hátrányaival és előnyeivel megáldott Európát. A GT olyan nyolc-kilenc autógyártójával szemben a kettesben már sikerült megnyerni további gyártók jóindulatát és licencét, és így a több, mint harminc márkanéven valami hihetetlen autóflottát beépíteni a játékba, mert akkoriban (és manapság sem) volt másik 600 lehetséges modellt felvonultató szimulátor. De a pályák száma is megnőtt, kaptunk hat rally helyszínt, kitalált városi és valós, létező aszfalt utakat, amik közül nagy kedvencem volt az egyik Special (talán a Clubman Stage), éjszakai helyszín. De ekkor már feltűnt az új csillag a SONY egén, az egyre fényesebben ragyogó Playstation 2, és pletyka szinten rebesgették, hogy a GT2 bevezető animációit bizony PS2-n generálták le, és a következő GT már olyan grafikával fog kijönni, hogy legyen mire tapadni az amúgy is kocsányon ülő szemeinknek. Így a GT2 lett az utolsó igazi szimulátor, amit még elbírt a kis 32 bites csodagép, a PS.

És lőn a GT3 A-Spec. Sajnos az európai megjelenésre a „Fekete Tökéletességet" követő hisztéria után csak fél évvel került sor (emlékszem, ahol vettem az előrendelt PS2-emet kemény 170 ezerért két héttel a launch után, a bolti eladó srác előrelátóan egy átlátszatlan zacsiba süllyesztette a dobozt a raktárban, és megjegyezte, hogy a PS-sel is voltak afférok, így jobb lenne nem mutogatni frissen szerzett élettársamat a többi, céltalanul kalandozó vásárló előtt). De megérte a várakozás! A kinézet tényleg olyan volt, mint a GT2 előre renderelt animációi, az autók fenomenálisan élethűen viselkedtek, a valódi environment mappingről nem is beszélve, ami miatt többször is alsóatyát kellett cserélnem a Replay-ek nézegetése közben (ez az a technika, amivel az autók tükröző felszínét megcsinálták – mármint az environment mapping, nem pedig az alsógatya cserélgetés). Emlékeztek még a vizes, éjszakai pályára? Azok a fények az aszfalton, mintha TV-t nézett volna az ember, úgy értem élő közvetítést, mert a játék értelemszerűen a TV-n ment…

Na, de ugorjunk. Kazunori úr a még csak tervezőasztalon létező modellek irányába érzett lelkesedésének köszönhetően egy kis kitérőt kaptunk a GT4 előtt, mégpedig az autó kiállítások anyagából építkező GT Concept 2002 Tokyo-Geneva nevű epizódban, amelyben nagyrészt a legújabb modelleket, fantázia kocsikat, és egyéb csemegéket vezetgethettünk az eléggé leegyszerűsített játékmenetben. Viszont ez volt az első GT, amit nem csak tessék-lássék átnyomtak az Európai, PAL-os gépekre, hanem kompletten kicserélték a textúrákat, módosították az időzítéseket, és végre megláthattuk, hogy mit is tud igazából az A-Spec engine. Megjavult a grafika, teltebbek lettek a színek, és végre eliminálták a két televíziós rendszer különbsége okozta sebességérzet csökkenést is. Eddig ugyanis megkaptuk az eredeti, NTSC 60Hz-s, 30 frame per secondos bontásban algoritmizált kódot, ami a mi 50Hz-s (25 FPS) tévéinken kiszámolhatóan 5 FPS-sel kevesebbet nyújtott – értelemszerűen. Bár hallottam olyan véleményeket is, hogy az eredeti, NTSC játékokban sem volt meg az a hú de nagy sebességérzet, de szerintem meg az ilyen ember üljön már be egy autóba, és nézze meg, hogy mit lát egy széles úton 120-nál. Semmit. Ez az érzet ugyanis relatív, és attól függ főképpen, hogy a tereptárgyak milyen közel vannak hozzánk, lásd metróban a fal. (De az efféle arcade feelinget várókat megnyugtathatom, hogy a GT4-ben volt olyan érzésem is, hogy repülőgépet vezetek, amikor egy licencnél 300 felett száguldottam a szűk betonúton, na de erről majd később.)

Oké, rendben, szénné játszottuk a GT3-mat (nekem 95% környékén áll, pár endurance versenyre már nem volt energiám, pláne a meglehetősen uncsi, másfél órás, nagy ovál tesztpályán való egyedüli körözgetés borzasztott el). Szóval már mindenki a GT4-ről beszélt. Milyenek lesznek a kocsik, kapunk-e végre törést (kaphattunk volna, ha a GT nem lenne már reklám az autógyárak számára, és ugye ki venne olyan kocsit, amit az imént tört totálra, mert elvétette a kanyar bejárati sebességet), lesznek-e új módok, és a többi. Én is vártam, bevallom, akárcsak mondjuk Martin a kígyóevő barátját (MGS3), vagy Veres Miki a legújabb Final Fantasy-t, Csipi a Zeldát vagy Dae valami új vérfürdős horrort. És ekkor, látva hogy kiéhezve, csorgó nyállal kaparjuk a Poliphony Digital konyhájának a küszöbét, találtak nekünk egy finom kis GT4 prológot. Erről ezt mondta egyébként Yamauchi elnök úr: „A GT4 Prologue egy exkluzív, képességfejlesztő iskola, a legambiciózusabb vezetőknek. Ez egy lehetőség felkészülni a közelgő GT4 kihívására, egy nélkülözhetetlen vizsga a bajnokjelölteknek". Ez igaz is volt, hiszen az eljövendő Avatar majdnem kész fizikai motorját érezhették a virtuális fenekük alatt a pilóták, amint 64 autó (persze a többségüket meg kellett nyerni) és 46 licenc teszt által ismerhettek meg. És már megint érezni lehetett valami kis mosolyt Európa felé, mert mi kaptunk emellé még egy „Making of GT4" filmet is, amiben végre megbizonyosodhattunk arról, hogy *mennyire komolyan* gondolják és csinálják is a szimulátort a polifonikusok. Erről szerintem mi is beteszünk jó pár „bizonyító" képet, mert hiába mondom el csak szóban, hogy nagysebességű kamerával vették fel a különféle nézőpontokból (autó orra, teteje, darus kocsi) többek között a nürnburgringi pályát, hogyan méricskélték le borzalom kis eltéréssel (15mm, hivatalosan ellenőrizve) az eredeti helyszínt (még a házikók magasságát is pontosan bevitték a programba, fákat, mindent), és hány autóval körözgettek naphosszat, hogy minél jobban összehangolják az eredeti, és a szimulált változatok viselkedését és legjobb eredményeit (plusz-mínusz 1%, ez is hivatalos adat, a tesztpilóta 15 éve ismeri a pályát, és egy Nissan Skyline GT-R kocsival 5mp eltérésen belül ment ugyanazokkal a beállításokkal a valódi, és a GT4-es világban). A profi versenyzők pedig új technikákat próbálhattak ki veszélytelenül, ami pozitív kihatással volt a rendes, versenykörülmények között futott eredményeikre is.

És most tessék elgondolkozni azon, kedves gamerek, hogy hány ember mennyi évi fárasztó, precíz és kimerítő munkáját teszitek semmissé, köpitek le és alázzátok meg azzal, hogy valami ócska másolatot toltok a gépbe az eredeti helyett. Tudom, anyagi helyzet meg miegymás, de tessék erőt venni magatokon, bemenni pl. egy 576 boltba, és hazavinni az eredetit, fóliába csomagolt, plusz jó vastag bonusz könyvvel piacra dobott játékot – sőt játékokat. Higgyétek el, teljesen más érzés egy ilyet birtokolni, mintha csak egy filctollal írt cím köszönne vissza rátok valami égetett médiáról.

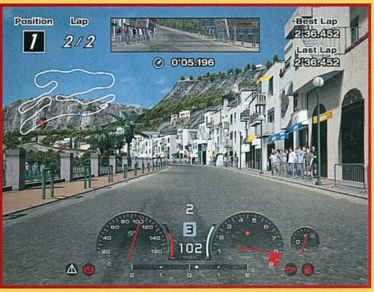
Fura egyébiránt belegondolni, hogy ezek az emberkék '99-ben még valami gyengécske shootert is piacra dobtak, amiben egy computervírus ellen kellett menni egy Mech-el, a címe pedig OmegaBoost volt, ha jól emlékszem. (Miből lesz a cserebogár?) A fiúk most a PSP-s GT4 Portable munkálatait végzik, majd gondolom kis szünet, és már ülnek is a PS3 devel-





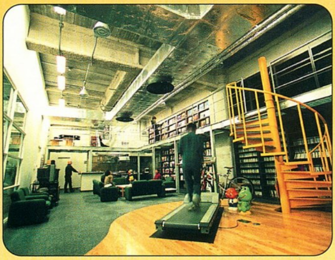






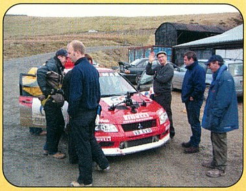


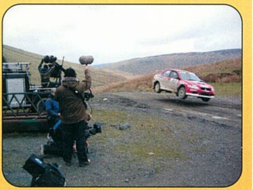










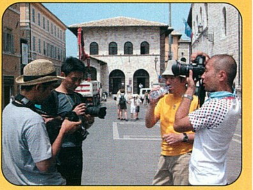
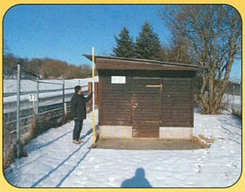

poment kitek elé, hogy a soron következő GT-vel elkápráztassák a világot. Sajnos ez van, a PS2 ennyit bírt. Ahogy az elnök mondta, ezzel elérték a PS2 határait (nekik elhiszem), nincs több lehetőség, a következő játékuk már a harmadik PS-re lesz, ne is kérdezzék erről többet. Nem is kell kérdezni. GT1 összes eladás: 11 millió körül, GT2 9 millió, GT3 13 millió. Ezek elég jó válaszok mindenféle kérdésre.

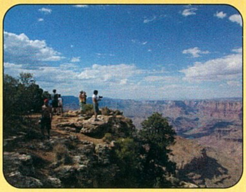
De még felesleges búslakodni, vagy a jövőre gondolni, hiszen nekünk a jövő igen közel van, mert a Sony kitűzte végre az európai megjelenést is, ami jelenlegi információim szerit 2005 március 09. lesz, és megéri várni rá (gondolok itt a drága pénzen vett import gamékra, amik így pénzkidobásnak minősültek), mert hasonlóan a GT3 Concepthez, megint csak teljesen a mi TV-inkre optimalizált játékot kapunk. 50 FPS-sel száguldozhatunk a teljes, 256 soros (512 váltott sor – interlace) képfelületet kihasználva (ég veled gagyi alsó-felső csík, bár engem nem érint, mert mindig 16:9-ben játszom, de idegesítő volt látni az igénytelenül portolt játékokat), de az átírás mindent érint, legfőképp az autók sebességét, vagyis amit az életben és 60Hz-n látunk, ugyanazt kapjuk vissza mi is, csak éppen nagyobb felbontásban. De aki rendelkezik progresszív scant támogató HDTV megjelenítővel, az akár 1080i-s felbontásban (1920x1080) gyönyörködhet az ekkor igen csak feltuningolt látványvilágban, mindenféle lassulás nélkül (ezt most technikailag nem elemzem ki, de igen nagy szó így megírni egy játékot). Kis hiba, hogy ez csak a versenyekre vonatkozik, a menük alatt a gép visszavált hagyományos módba (a japán verzió, mert az van nálam), amit egyes megjelenítők némi villódzás árán tudnak csak megtenni. Sokan megelégednének a sima, de progresszív felbontással is, mivel az ilyet tudó megjelenítők talán már az elérhetőbb kategóriába vannak, így nekik ez a 1080i-s egyenesen csemege. Mint emlékeztek, a progresszív mód az az, amikor nem páros-páratlan sorokat küld fel a gép a TV-nek felváltva, hanem szép sorban az összest egymásután, ami stabil, remegésmentes és nagyon részletgazdag képet eredményez. Ez ugyan a játékosok 99%-át nem érinti, mivel egy HDTV meglehetősen drága, de a Sony küldött nekünk ilyen összehasonlító képeket a rendes és a nagyfelbontású módozatokról, azokon nagyon szépen látni a különbséget. Sajnos, egyelőre ennyivel be kell érnie a plazmásoknak, mert önhibájukon kívül elenyésző még a számuk a hagyományos TV-vel rendelkezők között.

De a PAL verzió még számos dologban eltér a másik kettőtől! Nézzük az elsőt, ami a legjobban érint minket, vagyis azt, hogy mely extra kocsik kerülhetnek be a garázsunkba: Mazda 2005 MX-Crossport, Mitsubishi 2005 New Eclipse, Volkswagen 2004 Golf R32 (SEMA show győztese 2005-ben, a tuning car kategóriában), AUDI 2003 Nuvolari quattro, AUDI 2003 Pikes Peak quattro, Chrysler 2005 300C, Alfa Romeo 2004 Alfa GT, Auto Union 1937 V16 Type C Streamliner (Ez volt a legelső olyan versenyautó, amiben a motor a vezető mögé került, az ereje pedig elérte a 295, később pedig az 520 lóerőt – 1934-ben! Így legelső bemutatkozásával máris új világrekordot állított fel vele Hans Stuck, de a későbbi karrierje is szenzációs volt, 54 versenyből 32-t nyertek, és megszületett az Ezüstnyíl legendája), Chaparral 1967 2D és az 1970 2J, JAGUAR 1988 XJR9, Peugeot 1992 905B Evo 1 Bis LM.

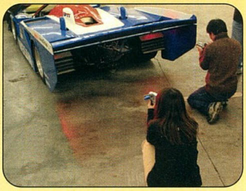
A SEMA-ról nem tudom, hogy hallottatok-e már. Ez a Specialty Equipment Market Associationnek, vagyis a Speciális Felszerelések Piaci Szövetségének (nem fordítottam túl rosszul?) a rövidítése, és ami számunkra lényeges belőle, hogy a Las Vegas-ban megrendezett show-juk egyes kategóriáiban díjnyertes autókat vezethetjük a GT4-ben is. A további újítások között szerepel az az igen érdekes lehetőség, hogy a boxban, kiálláskor válthatunk az A és a B Spec mód között, aminek súlyát majd megértitek a megfelelő résznél. A főcím zenét (Kasabian – Reason is Treason, Jack Knife Lee remix) újrakeverték, és már 5.1-es dolby-ban fogja az introt aláfestegetni (a szuper opera téma is maradt). Kapunk extra ikont is a könnyebb eligazodás érdekében a licencek között, *„next licence test”* néven, sőt, a térképünket is átvariálják egy kicsit, hogy könnyebb legyen megtalálni az európai autógyártókat rajta. Az importálási lehetőségek terén egyrészt a GT4 prológból áthozhatjuk az első két komplett licenc tesztet, másrészt pedig a GT3 állásból maximum százezer kreditet írhatunk jóvá magunknak. Igen jó az is, hogy az osztott képernyős, két játékos módnál a saját kártyánkról is hozhatunk be kocsikat, így ha átmegyünk haverunkhoz egy kis csatára, nem az ő béna autói közül vagyunk kénytelenek válogatni. Zene ügyben még megjegyzendő, hogy ugyan az európai válogatás lesz a default, de ugyanúgy megtalálhatjuk mellette a japán és amerikai zeneszámokat is. Apróbb újítás a visszajátszások alatt az autó nevének, teljesítményének és gumikeverékeinek a feltüntetése, és hogy a Vauxhall-művek különálló gyártóként kapott helyet, két darab álomkocsival képviseltetve magát. Köszönjük, digitális polifónikusok!

Úgy látom, az alapokat lefektetve talán lassan rátérnék magára a GT4-re is, hiszen mint mondottam volt, ez maga a monstre zenemű, amit a karmester vezényletével játszik nekünk a Polyphony, és mi is közreműködhetünk benne egy-egy hangszer volánja mögé huppanva. De egyelőre még csak az introt nézegetem, ami végül is semmi különöset nem nyújt. Előre renderelt film hatását keltő in-game képek egy autó csodáról, életre kelt boxutcáról, filmszerű versenyzésről. Ilyesmi a PS2, erre szánta a SONY. Hardverkorlát? Itt nem látszik, leszámítva az élsimítás hiányát, de közel sem olyan feltűnő ez, mint ahogy egyesek állítják. Ennél jobb látványt már csak valódi mozgáselmosással lehetne létrehozni, de annak komoly ára van. Eddig

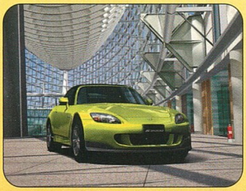
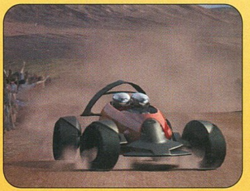





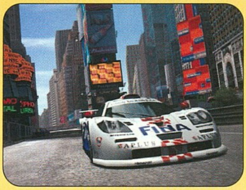










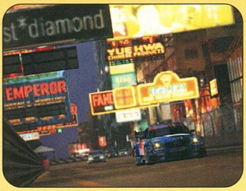
a TOCA legutóbbi részében láttam ilyet, de ott is csak az igen minimálisan a háttérelemekre. De ez sem oly nagy baj, mert a GT4 (közben demozik a gép) jó hírnevét és az elődök megbecsülését kivívva *folyik* a képernyőn. Kényelmes elhelyezkedés után ölbe kapom a Driving Force kormányomat, mert bár itt van a nagyobbik testvére is, de egyelőre össze kívánom hasonlítani a GT3-mal a kezelést, és mivel az ezzel a kormánnyal nyomtam, ez így korrekt. A japán NTSC verzió GT része (egyelőre) kissé zagyva, hieroglifákkal díszített lényegét még nem kutatom fel, hanem beleugrok az Arcade módba, ami szimpatikusabb, és az egyszerűsített autó beállításoknál is hamar rájövök, hogy mi micsoda benne. Kipróbálok pár kocsit, pár pályát, élvezem a rally rész dinamikus nézőit, megnézem a visszajátszásokat, és elmerengek. A grafika most még nem érdekes, inkább a lényegi részt figyelem, ami maga a vezetés, hiszen a program alcíme-védjegye a kezdetektől az, hogy *„The Real Driving Simulator"*. Ezt persze nem tudom megerősíteni, de hiszek annak a sok versenyzőnek és egyéb, vezetni és versenyezni szerető embernek, akiknek volt alkalmuk összehasonlítani a GT4 egyes autói és a valódi kocsik közötti különbségeket. Szerintük meglepően kevés… És hiszek a fejlesztőknek is, akik valódi fizikai számításokkal építették fel a rendszert, ami figyelembe veszi az autók súlyát, sebességét, a gumik súrlódását, a menetszél hatásait, és a többi fontos dolgot, például a motor és a futóművek teljes beállításait és módosításait. Én ebből csak azt érzékeltem, hogy a kocsik sokkal, de sokkal érzékenyebben reagálnak a kormány pici mozdulataira, mint az előző részben. Ez néha zavaró volt, amikor egy bevásárlásra vagy anyuci barátnős kirándulásaira tervezett autóval akartam repeszteni, de a korrekt, rendes utcai gépeknél mindig megtaláltam az összhangot az akaratom és az 5500 poligonból álló, virtuális gépjármű viselkedése között.

Ennyi előétel elég is volt, jöjjön a nagy falat, vagyis a GT mód. Itt is mivel kezd az ember? Természetesen a jogosítványok letételével, mert ugyebár minek költsünk autóra, ha lehet nyerni is. A GT License módja talán a legnagyobb kihívást nyújtja az embereknek. Természetesen nem a *passed* felirat látványa, mert azt kis túlzással bárki megcsinálja. Hanem ott van az a fránya díjazás, amit sokan nem tudnak elfeledni, és néha vissza-vissza térnek, hátha meg tudják csinálni aranyra az összest, mert végül is úgy van egy játék teljesen *kipörgetve*. Nekik most öt tesztsorozat áll a rendelkezésükre, hogy eme kényszerüket kiéljék, sorozatonként 16 feladattal, a felénél közbeiktatva egy nagyon jópofa pihenőt is, egy kis kávéscsésze képében. Itt viszont csak az a pihenés, hogy nem kötelező megcsinálni a bójákból kirakott pályát, ami lehet csigavonalban vezetés, vagy egy igen ötletes, aknamezőszerűen behintett egyenes, ahol a cél a másik oldalra átjutni minél hamarabb, természetesen úgy, hogy minden akadály állva maradjon. Nekem egyelőre a túlélés volt a tét, vagyis, hogy minél hamarabb mehessek magasabb versenyosztályokba, több pályát látva arcade módban, és effélék. Szerencsére a jogsikat jól észrevehetően különválasztották a *trófeavadászok*, és a hozzám hasonlatos *kocavezetők* között, mivel általában az első két érem között volt 1-3 másodperc, a bronz fokozatra meg néha, pályahossztól függően akár 6-2mp is járt, vagy például az utolsó előtti feladatban, ahol egy irdatlan hosszú rally aszfalt gyorsaságin (én annak néztem) kellett végigszáguldani, egy egész percet kaptam az arany 9 percével szemben. Egyébiránt nekem legalábbis elég könnyűnek tűnt a vezetési engedély megszerzése, mármint a *megfelelt* fokozat a *jó* és a *kiváló* mögött. A tesztek 90%-át elsőre teljesítettem, pedig akadtak bennük számomra ismeretlen, új pályák, illetve ezeknek egyes szakaszai is. Itt is feltűnő különben az, hogy mennyire kitolódott a kocsik viselkedésének a dinamikája, mennyire különbözik egy stabil Merci vagy BMW és egy baromi ideges Viper kormányozhatósága nagy sebességnél, természetesen beállítási lehetőségek nélkül, úgy, ahogy megkapjuk őket a vizsgára. Sok szót nem is akarok elfecsérelni már erre, mert végül is a játék gerince maradt a régi. Veszünk vagy nyerünk valami autót, tuningoljuk, versenyzünk, és örülünk a *rengeteg* (100 körüli) pályának, amik természetesen visszafelé is megjárhatóak (kérdés, hogy ezzel együtt számolták-e a százast, mert erős a gyanúm, hogy igen).

A főmenü sem lesz túl nehéz, persze akadnak érdekességek és újítások, például a csokorba szedett versenyek között. Tuningot most nem külön helyen keresgéljük, mert visszatették az egyes autógyártókhoz. Ez jó, mert nem kell kilépkedni, meg a tulajdonos cég is jobban látja, hogy mi van az autójához és mi nincs, hátrány viszont, ha japán verzióval játszol, és a kocsi márkájából látsz két kettős keresztet, amiből az egyik át van húzva átlósan, és két kitekert kezű vagy lábú pálcika embert (az írásjelekre célzok), mert akkor keresheted, hogy hol tudod megtuningolni a verdát – természetesen most a különleges vagy tengerentúli autókra gondolok, mert azért egy Suzukit felismer az ember. Ez nem csak az egyetlen visszatérő momentum a régebbi Turismókból, mert félig-meddig megjelentek újra a használt kocsik, csak most *Legend Car* néven. A GT autóban pedig lehetőségünk van már hátsó szárny cserére is, a megmaradt, és pofátlanul megdrágult mosás, olajcsere és dísztárcsa vétel mellett. Talán azért kérnek többet a tisztításért és az olajért, mert felvettek ide is embereket, akárcsak a boxba szerelőket, és azok pátyolgatják (animálva) a kis kedvencünket, az olajnál külön gurulós fekpadon az autó alatt matatva. Maradjunk is a pitnél egy kicsit, ugyanis végre válthatunk első és hátsó gumikat is itt, a verseny közben! Régen nagyon rühelltem, hogy hosszú versenynél az utolsó három körre is kemény gumikat raktak fel nekem, amik pont akkor melegedtek be üzemi hőmérsékletre, amikor a harmadik autó is el-










húzott mellettem a csúszkálásaim miatt. Gumikból megnőtt a választék, pl. arcade módban nem csak a sportgumik három keménységű fajtájából választhatunk, hanem van mellette Economy, Comfort és Street lehetőség is (gondolom a street a régi simulation megfelelője). Ez nem tudom, hogy változik-e az EU játékban, mindenesetre megemlítésre érdemesnek tartottam. Autóink most már üzemanyagot is fogyasztanak, és ennek a súlya is beleszámít a figyelt szimulációs paraméterekbe. Arcade-ban büntetéseket is beállíthatunk, sebességlimit és boxutca áthajtás szinten, meghatározhatjuk a ellenfelek szintjét lassú-gyors csúszka segítségével, illetve ha cabrio félével nyomjuk, akkor azt megtehetjük nyitott vagy csukott tetővel is.

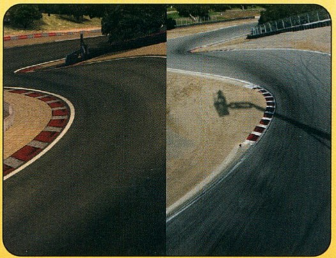
Na, de jöjjenek a komolyabb újítások, például a Photo Drive! Ennél lekaphatjuk magunkat vagy éppen a másik autót háttérfénnyel, szaturációval és expozícióval, három féle színfilterrel (élénk, természetes, egytónusú), auto- vagy kézi beállítású fókusszal, három részletességi értékkel, és természetesen viszonylag szabadon elhelyezhető kamerával, autóval, aminek még az első kerekek szögét is beállíthatjuk. A lehetséges helyszínek sajnos kötöttek, de gondolom teljesen más felépítésű objektumok és nagyfelbontású textúrák kellettek a korrekt, fotórealisztikus kép legenerálásához. Én is elszórakoztam vagy egy órát a különféle kocsik és tájak variálgatásával, a kamera beállításaival, és csak kényszeredetten léptem tovább, mert még játszani akartam minél többet ezzel a csodával, mielőtt Martinnak vissza kellett adnom.

És most jöjjön a legjobb, legérdekesebb ötlet a GT4-ben, az úgyneveztt B-Spec! Hogy mi ez? Nos, a hagyományos versenyzés maradt az A-Spec, ahol „A" pontokat kapunk, teljesít-

attól neki nem lesz jobb a *filing*, de akinek van gépkocsija, az nehogy már beérje a joy adta korlátozott mozgásszabadsággal. Sőt, a most már a szintén kipróbálásra kapott **Logitech Driving Force Pro** kormány után a régi, kisebb Driving Force is elég szegényes volt a 200 fokos tekerhetőségével, mivel a Pro változat már 900 fokban forgatható, ami nagyjából két és fél fordulat! A másik, szemmel látható különbség még az, hogy emez kapott egy botváltót is a jobb oldalra, amit fel-le tologatva lehet használni, de a régi sebességváltó fülek is megmaradtak, csak visszakorcsosultak kis kapcsolókká (amiket én jól elérek, de akinek nincs ilyen hosszú, nőgyógyász ujja, annak se lesz gond). További pozitívumként elégé meglepődtem, amikor a pedálkonzol alján egy kipattintható tüskesort találtam, mert én a régi pedálnak pont azért ragasztottam csiszolóvásznat pont ugyanarra a helyre, hogy a szőnyegpadlón ne kelljen percenként visszahúzogatni, mivel a







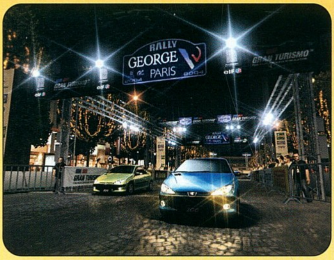


ményarányos bérezésben (vagyis többre értékelnek egy gyengébb kocsival véghezvitt eredményt, mint egy agyontuningolt rakétával, persze az adott mezőny függvényében), amikkel pl. új pályákhoz juthatunk. A „B" (vagy rendezői) módban viszont nem nekünk kell versenyezni, hanem csupán irányítjuk a pilótánkat, parancsokat adva neki futam közben! Sőt, a fickó a versenyek előrehaladtával tapasztaltabb lesz, amivel ügyesebben és hatékonyabban hajtja végre az utasításainkat. Hét féle instrukció szerint viselkedhet RPG főhősnek is beillő vezetőnk, ami picit kevésnek tűnik, de végül is mi sem használunk többféle manővert vagy stratégiát „harcaink" közepette. A haladási sebességet és agressziót öt lépésben adhatjuk meg, amik szabad fordításban: lassítás, nyugi, tartsd az iramot, növeld a sebességet, nyomd a pedált a vasig. Ez persze kihat a vezetés pontosságára is, de természetesen egy tapasztalt versenyző már nem fog annyiszor kicsúszni nagy sebességnél, mint egy zöldfülű. Ezen felül ha megunjuk az előttünk haladó bénázását, akkor előzést kezdeményezhetünk (Háromszög), vagy ha látjuk a minden adatot tartalmazó versenymonitoron, hogy koptak a gumik, akkor behívhatjuk a pitbe (Kör), és itt akár át is vehetjük



verseny közben, fix kameraállások között válogatva (elég sok van), beállítva az expozíciós időt, fehérszintet, zársebességet, a mozgó autó követését, színtelítettséget, álló vagy fekvő képarányt, fókuszt, egyszóval majdnem mindent, amire egy profi fotómasina esetén szükség lehet.

vehemens versenyzés közben jól eltuszkoltam magamtól. A kormányrész is kissé robosztusabb, és mivel ülőtoldalék (amivel lehet a térde fektetve is használni) csak külön vásárolható hozzá, így alapból az asztalra, vagy ha ügyesek vagyunk,





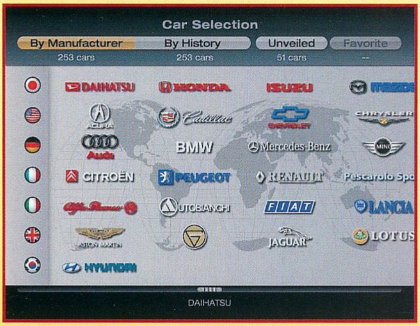


Ez viszont nem keverendő össze a fotó móddal, ahol autónkról készíthetünk művészi beállítású képeket, amiket a program külön legenerál nagyfelbontásban, ha jól látom ray-tracing technikával, amiket felvehetünk a hagyományos memóriakártyán kívül USB memory stickre (ez nem hivatalos, de GT4 fórumon olvastam, hogy elvileg például a Sandisk Cruzer Micro 128Mb típusúval lehetséges), és átvihetünk a számítógépbe nyomtatni vagy háttérképnek, illetve egy arra alkalmas, szintén USB printeren direktbe kinyomtatni a PS2-ről (ez viszont teljességgel hivatalos, beépített funkciója a fotó módnak). Sajnos ez egyelőre úgy néz ki, hogy nem sok nyomtatóval lehetséges, mondjuk az Epson Colorio-val, aminek a japán site-ján külön GT4 menü szerepel, de bízzunk benne, hogy az Európai változatba több, itthon is elérhető nyomtató támogatását is beteszik. Az Epson oldalon egyébként 35 nyomtató szerepel a kompatibilitási listán. Az így elkészített képek valóban nagyon szépek, állítható

tőle a kormányt (PAL játékban). Ezt roppant hasznosnak látom uncsi hosszú távú versenyeknél, vagy ha nincs váltótársunk a fárasztó, több órás futamokra, mondjuk a Nürnburgring-i és Sarthe Circuit I-II-es 24 órásra. Apróbb, de szintén új versenyújítás a „misszió mód", ahol előre meghatározott helyzetekből kiindulva kell nyernünk, egyszóval ha a GT3 szavatossága kiváló volt, akkor a GT4-é *kiváló szorozva hárommal*! Ebben a játékban minden benne van! Ász! Zsír! Király! Szuper!

Na, a lelkendezés után térjünk vissza egy kicsit a kedvenc vesszőparipámra, a kormányra. A képlet egyszerű: az autóban kormány van, így az nem autó szimulátor, amiben egy joystickkal kell járművünket terelgetni (kivéve a Men in Black II-ben látott járgány, de hát az nem nevezhető éppen reális dolognak). Aki életében nem vezetett még rendes autót, annál esetleg elfogadom, hogy őt nem is érdekli a kormány, mert

akkor egy összebarkácsolt „A" alakú állványra kell rögzíteni (a régi toldalék egészen véletlenül 2 centivel rövidebb). Ez miatt egy kis bosszankodás következett, de használat közben beláttam, hogy a teljes körbeforgatás elég kényelmetlen akkor, ha a lábunk között van a szerkezet, így valami támasz megoldás mindenképpen szükségeltetik. Sőt, a Pro jóval nagyobb teljesítményű erő-visszacsatolási rendszert használ, amit kellően szilárd támaszték hiányában nem igazán fogunk élvezni, lévén ki akarja majd rángatni a lábunk közül az egész cuccot. Véleményem szerint ez már kissé felesleges, mert maximum Zetor vagy Kamaz szimulátorban lenne értelme így birkózni a kormánnyal, esetleg egyes szervo nélküli vagy régebbi autómodellnél, de szerencsére ez alapból csak 60%-on működik, ami megfelel a régi Driving Force hatásának. Ha további kompatibilitást szeretnénk elérni vele, mondjuk régi játékoknál, akkor akár vissza is állíthatjuk a 200 fo-





kos fordulatra, mert igen profin, mechanikus gátlókkal dolgozik a rendszer, amik hangosan csattanva vágódnak a helyükre, persze a megfelelő elektronikai kompenzációval együtt, úgy értem, hogy ezután a végkitérések is a megfelelő helyen lesznek. A Pro simán bekalibrálja magát bekapcsoláskor, így nem tanácsos hozzányúlkálni a művelet alatt, csak ha valamiért nem állt le a pörgése, bár ilyet én nem tapasztaltam. A két force feedback (erő-visszacsatolás) között a Select, R3, bal hátsó váltó egyszerre történő lenyomásával kapcsolgathatunk, amit a bal led villanása jelez vissza (egy: 60%, kettő: teljes erő). A tekerési kitéréseket pedig a Select, R3 és jobb hátsó váltóval lőhetjük be, célszerűen a kormány középállapotba állítása után (900 fok szerinti közép)!

És, hogy milyen vele vezetni? Nagyságrendekkel pontosabb, profibb és jobb! Pláne a már emlegetett Viper kocsi regulázható meg vele, de akkor is jól jön, amikor 370-nel száguldunk az egyenesben (lásd említett licenc), mert ilyenkor a régi váltó izületi gyulladást okoz, olyan erősen kell tartani a behintázás elkerülése végett, a kis mozgástér miatt, ha meg kihúzzuk a tápot, nem tudjuk hol vannak egyenesben az első kerekek. Nem akarom fényezni a Logitech-et, de a kis kormánnyal is meg voltam maximálisan elégedve, ám ez a nagy szinte kötelező mindenkinek, aki komolyan akarja venni a GT4-et. Hallottam egyes esetekről, hogy egyeseknél zúgott a tápja, de nálam tökéletesen, halkan tette a dolgát. Azt hiszem, jól jártunk vele, hogy az amúgy is kitűnő kiegészítőket gyártó cég belépett a konzolok világába is!

A grafikát hiába is ecsetelném. Elkezdtem leírni ugyan az egyes pályákat, a látnivalókat, a havas pályás rally-t, a régi környezetek újraépített részeit – úgy értem grafikai szempontból –, de feladtam. Külön melléklet lenne, annyi pálya van, ráadásul némileg mást látunk visszafelé is, ha éppen úgy megy a verseny. Fogadjátok el, hogy stílusosan csak annyit mondjak, jelenleg ez a legjobb autós játék a piacon, bármelyik géptípust figyelembe véve! Konkrétan három dolog nem tetszett, vagyis ebből kettő pici hibafféle (remélem kiszedik, mire ideér Európába).

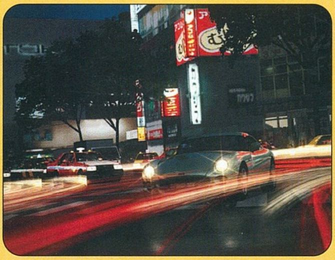
A kép néha, nagyon ritkán és csak egyes helyeken, elveszti az interlace szinkront, és olyan, mintha kihagyná valamelyik félképet, és szintén igen ritkán kép szétesést is produkál (mintha nem törölné a régi képtárolót, hanem belemásolná az új képet a másikra). Ezen felül már tényleg csak piszkálódásképpen mondom, de a fájóan szép és realisztikus autók és környezet mellé még mindig a PS-en megszokott lapka, rondán körbevágott figurákkal benépesített nézőterek tartoznak. A rally mód valamivel jobb, a kifutkározó alakokkal meg a mozgó emberekkel, de azért a pályaversenyeken is lecserélhették volna őket.

Akár ismered a GT-ket, akár nem, nem fogsz csalódni. Akár egyedül, akár ketten, akár lan partiban (helyi hálózat), hat gépen nyomulva, a GT4 ver mindent a mezőnyben. Az autók kiforrottabbak mint valaha, sőt, akad pár furcsaság is, mint pl. az az UFO jármű, NIKE One 2022 névvel, amit az International B jogsi letételekor kaptam. Az első, hogy nincs kerékagy, a tengely az üres kerék belső felületét érint. A vezető négykézláb áll benne, persze alátámasztva a motorterrel, mint valami new age-s bicikliben, iszonyúan gyorsul a (hangja alapján) villanymotoros gép, amit nyolc sebességfokozat kontrollál. Fékezéskor pedig a hátsó szárnyacska is előre billen, ezzel fokozva a fékerőt. De aki a klasszikus gépekhez vonzódik (1885-ös háromkerekű Chevrolett rulez), vagy az utcai autókhoz, esetleg a rakétamotorral szerelt versenygépekhez (supercharger, NOS – nitrogén is akad) megtalálja azokat is.

„Akkor mit nem lehet megtalálni a GT4-ben?" – kérdezhetik páran. Nos, az igénytelen arcade jelleget, az amatőrizmust nyomait, bugokat, unalmat, ronda grafikát, kezelhetetlenséget, egyszóval semmi olyan dolgot, amiért ne érné meg ez a *féljáték*, ez a teljes értékű autóvezetési szimulátor a tíz pontos értékelőt!

Dzson Turismo











MARTIN BELESZÓL!

Ide inkább nem írok semmit, mert a Gran Turismo-nak nincs párja! Ja, de mégis írok: a földön fetrengtem a gyönyörűségtől, amikor megláttam a játékban az új 1-es BMW-t, meg a régi amcsi paripákat, a '71-es Plymuth Cuda-t, a '67-es Mercury Cougart, vagy a nagy kedvencemet, az '54-es 300 SL kupé Mercit.

GRAN TURISMO 4

SONY

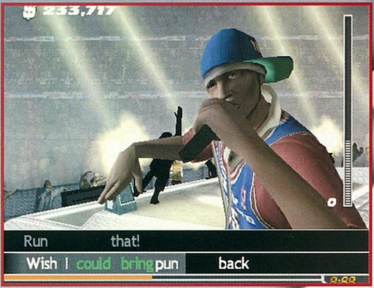
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

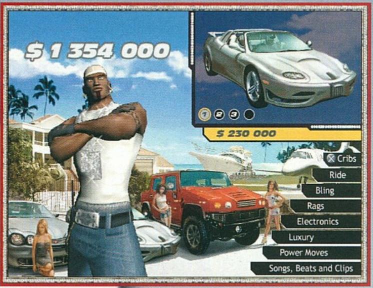
1-2 Játékos, (6 multi), logitech df pro kormány
memóriakártya 8mb (1500KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ megújult mindenben a gt3-hoz képest!
× kivéve a lelátón a nézőket...

10 pont





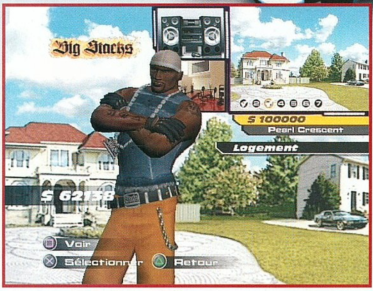


Szerettek karaokézni? Már végigénekeltétek a Singstar összes dalát oda-vissza? Vagy esetleg botfületek és mutáló, kappanhangotok van? Vagy talán nem elég interaktívak a ráéneklős programok, és valami extrára vágytok? Lelkes, gettóban élő afroamerikai fiatalok vagytok, vagy leghőbb vágyatok az, hogy hasonlatossá váljatok rappelő példaképeitekhez? Ez esetben nektek találták ki a **Get On Da Mic**-et!

Itt nem kell nyolc oktávos sipákolás, vagy a jó hallás, kizárólag ritmusérzék és gyors beszélőke, vagyis dadogósok előnyben (lásd a tiszavirág életű, kalapos Scatman Johnt, vagy hogy hívták a figurát anno). Most tudniillik rappelni fogunk, hivatalos megnevezéssel rapaoke-t adunk elő, amennyiben felkeltette az érdeklődéseteket eme pár soros bevezetés.

Sajnos aki kapásból ismerős neveket keresne az előadók között, az csalódhat (esetleg Snoop Doggy vagy hogy írják, bár nem vagyok egy nagy rapper), de nem kell keseregni, mert így is vagy negyven zenéből válogathat kedvére, feltéve, ha nem a karrier módban indul, és onnan nevelgeti fel lelkes amatőr előadóművészét a világot jelentő World Tourra. Mert bizony ez nem csak valami sima megasztár-csináló program, hanem produkciónkat figyeli és elemzi is a játék, ezáltal juttatva minket előrébb a hírnév felé, ami a zsozsó-hegyeken és a hype-renciás tengeren túl van, ahol a kurta farkú lemezkiadó túr. A választható karakterek nem túl bizalomgerjesztők, a férfiakra ránézésre menne a nyolc év szigorított, a nőket pedig inkább a türelmi zónák lakóinak nézném, mintsem neves sztároknak. (Ó, és egy rossz hír a rasszistáknak: a legtöbbjük bizony színes bőrű, ami megzavarhatja egyesek identitás tudatát, mármint azt, hogy egy ilyen egyén sötét bőrébe bújva kell énekelgetnie a headset mikrofonjába.)

Én elsőre egy kapucnis fehér fiút választottam ki magamnak, és össze is énekeltem vele pár száz dolcsit, amivel vásárolhattam neki mindenféle cuccokat, hogy valódi rapcsillag legyen, legalább kinézetre. De nem csak fejfedőt, színes kontaktlencsét, izompólót, és nyakláncot lehet venni, hanem házat is, amivel kitörünk a getto sötétségéből és romlott világából, hogy utána a luxusvillánkban énekeljünk a nyomorról és a szegénységről. De van autó, jacht, sőt helikopter és repülőgép is, persze, ha van rá elég lóvénk. Kis érdekesség, hogy a ruházat és pár cucc eltér a női és férfi rappereknél, és a legelső pályának helyszínéül szolgáló fürdőben is kicsit más a berendezés nemünktől függően, így mázsás fiú versenyzőm polcán nagydarab, vállon hordozható magnó volt, a kád felett száradó pólók és fickó sztárposzter a falon, a csajoknál pedig kis, formatervezett rádiósmagnó, és csaj példakép.





Játszani viszonylag sokféle módon lehet. A karrier mellett lehetőségünk van csak egy-egy pályán szerepelni, vagy csupán magunk és a környezetünk szórakoztatására énekelgetni valamit spontán, és még EyeToy kameránk előtt is csápolhatunk. Hogy művészi énekünkbe ne zavarjon minket az eredeti előadó, a hangsávok erejét visszavehetjük az Options-ben, vagy ha csak élvezni akarjuk a muzsikának nevezett, minimalista kompozíciókat, akkor fel is erősíthetjük normál értékre. Raptudásunkat vagy negyven szám segíti, mármint ennyit nyomtak fel a korongra, ráadásul mindegyiknek külön olvasgatható is a szövege, persze cenzorálva. De mindenki tudja úgy is, hogy a motherf##### (énekelve *madöf...*) csak erősen gyengítve jelent anyaszomorítót, ezért szobánk csendjébe teljes erővel ordíthatjuk a teljes kifejezést rapaokézés közben.

A szabályok végtelenül egyszerűek, és még külön kis betanító részt is gyártottak a gyengébb felfogásúak számára. Adva van alul két sáv, amiben a szövegünket láthatjuk, és egy szürke csík haladása jelzi azt a részt, ami éppen jön, bár a többi, hagyományos zenétől eme műfaj azért abban különbözik, hogy a szöveg ütemezés meglehetősen dinamikus, vagyis gyakorta vált ritmust a csíkunk is, ezért a nehezebb darabokhoz nem árt pár előgyakorlatot végezni. A másik jellegzetessége, hogy a hangskála igen ritkán haladja meg a kvintet vagy tercet (figyelitek, miket tudok?), ezért a hangmagasság figyelése eleve hülyeség lett volna, ezért itt csupán a ritmus az, ami számít. Vagyis elvileg bármilyen hangot kiadhatunk, aminek az üteme és a hossza megfelel annak, ami éppen jön. Én az egyik számban így reppeltem a gettó csápoló közönségének: „Ejmiakkő, tyukkanyó kend, asszobában, lakkikitt bent, yo!". Teljesen el voltak tőle ragadtatva, a vendégsztár rapperrel együtt, aki ha tiszteletét teszi a műsorunkon és elnyerjük a tetszését, gyorsabb előmenetelre számíthatunk. Az elragadtatásuk mértékét persze az befolyásolja, hogy mennyire találtuk el az adott szavakat, amiket színekkel jelez a játék piros, sárga, zöld és fehér skálán, és ha ászok vagyunk, előhozzuk a *Get On Da Mic* módot, amiben speciális dolgok történnek, például a sztár pirotechnikai effektek közepette megnő négy méter magasra és effélék.

A pályák elég egyszerűek, közepes grafikával, és azzal az érdekességgel, hogy csak az általunk képviselt sztárnak van árnyéka, a többiek csak hologramok ebből a szempontból. A fürdőszobai kisszínpad után a ház melletti előadáson produkálhatjuk magunkat, majd ha ügyesek voltunk meghívnak minket egy partira is, ahol már DJ pultos emberke adja a háttérzenét. Innen egy kis vetélkedőre nevezünk be, ami csak picit jobb körülményeket biztosít, mint a lepukkadt művházas parti, viszont ha nyerünk, egyenes az út első stúdiófelvételünkre, persze még csak Polimer kazettára (ez a BRG magnóval egy idős retro cucc, szexuális jelleggel, mert a BRG *mindig* bekapta a polimer szalagját, használhatatlanná téve ezzel a legújabb poptarisznyás Delhusa Dzson felvételt). Ha ez is megvan, megyünk vissza a verseny döntőjébe, amit persze megnyerünk és csilivili bemutatót tarthatunk egy ház tetején (ezek a szemetek a Megasztárt másolják, bár a játékban legalább úgy lehetünk híresek, hogy nem röhög vagy szánakozik rajtunk a fél ország, viszont hamarabb el is felejtenek, mint a magyar futószalagon, betanított munkásokkal termelt sztárokat jellemző fél év). Na, de haladjunk tovább az albumfelvételhez, ahol komolyabb stúdiót kapunk és egy ügynököt, aki szerződést mutogat nekünk (haha, ahhoz mindenkinek menedzser kell, aki lenyúlja a lóvé minimum felét). A nagyobb eladásokhoz szerveznek nekünk egy *Launch Party*-t, majd felveszik a videónkat, és utolsó lépésként jöhet a világturné első állomása a tömött stadionban. És aki most mérges, hogy elmondtam a helyszíneket, az ne legyen az, mert bármelyiken énekelhetünk bármikor, ugyanis nincs semmiféle megnyerés vagy más azon kívül, hogy pénzt kapunk. A játék mindenképpen a zenében emelkedik ki, másban elég gyatra, de elfeledjük ezt, amikor a Salt and Pepa Push it-jét énekeljük, vagy huszadszor rontjuk el a klasszikus Rappers Delight maratoni szövegét. Suckaz!

Dzsoninem

MARTIN BELESZÓL!

A játék témája olya messze áll tőlem, mint Földünktől az Androméda csillagkép, így nem tudtam rávenni magam, hogy kipróbáljam. Asszem' mikrofont gyárilag adnak hozzá, de a Singstar cuccost is használhatjátok. Ez az 5 pont mondjuk nem sok jót ígér...

GET ON DA MIC

EIDOS

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-4 Játékos, head set, eyetoy
memóriakártya 8mb (299KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ rapperek valóra vált vágyálma lehet
✕ másoknak nem sok jót ígér

5 pont

Épp a múlt hónapban számoltam be egy igen egyedi és extrém próbálkozásról, egy játékvezérlő egységről, gyengébbek kedvéért: a Gamecube-os Donkey Konga játék mellé csomagolt konga dobról beszélek, és lássatok csodát, mit ad isten (mármint az igazi isten, nem pedig a Márti, aki a kezembe nyomta) ebben a hónapban is nekem jutott a feladat, hogy egy újabb, egyedi játékot, és a hozzá használatos egyedülálló kontrollert teszteljem. A játék neve **DarkWind**, és egy igen mértes dobozban érkezett (egy Gamecube és minden egyes tartozéka is elfért volna benne), és a játékon kívül benne lapult a **Gametrak** elnevezésű szerkentyű.

Mire való és hogyan kell használni? Na erről fogunk most értekezni. Biztos te is voltál már abban a helyzetben, amikor egy-egy idegesítő játék után legszívesebben bepancsoltál volna a „Continue?" felirat mögött, a képernyőn vigyorgó ellenfeled képébe. Biztos te is voltál már úgy, hogy egy-egy vérlázítóan nehéz főellenségnél való elhalálozás után legszívesebben belevertél volna a fejébe jobbról-balról. Nos, eljött az idő, amikor végre nem a szerencsétlen Playstation 2-ödön, vagy az épp közeledben szundikáló macskán / kutyán / aranyhörcsögön :) kell kiélned elfojtott érzéseidet, hanem, minden dühödet beleadva valóban fejbe csűrheted a képernyőn terpeszkedő figurát!

A Gametrak ugyanis egy teljesen speciális irányító szerkezet, ami csakis és kizárólag a Dark Winddel működik (meg még 1-2 kisebb kaliberű játékkal), nem mellékesen pedig ez az első ketyere, amivel virtuálisan, a magunk fizikai valójában küzdhetünk egy a képernyőn látható ellenfélel. Természetesen nem sakkról vagy Tertis-ről beszélek, hanem bunyóról, ökölharcról, küzdelemről!

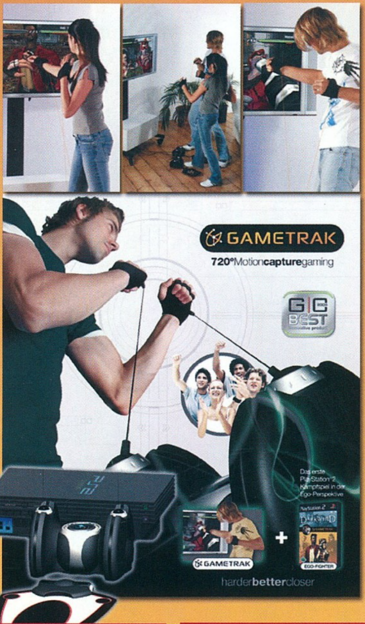
Hogy néz ki a szerkezet? Nos leginkább egy – a s*ggére állított – TIE vadászhoz tudnám hasonlítani, és az USB portba csatlakoztatható. A „szárnyai" egyszerű fekete borítást kaptak, a köztük elhelyezkedő „cockpit" ezüstösen csillog, bekapcsolás után pedig sejtelmes kék fényben világít. A kütyühöz tartozik még egy touch pad is, amit ebben az esetben nem a kezünkkel, hanem a járóalkalmatosságainkkal kell kezelni. Kicsit ugyan el lett szúrva a dolog, hiszen mindkét kábelcsatlakozás ugyanazon az oldalán található, tehát úgy állítsuk be a Gametrakünket, hogy mindkét csati a TV felé nézzen, ellenkező esetben ugyanis képtelenség lesz bekalibrálni, hiszen minden irányt és távolságot inverzben fog érzékelni. Más kérdés, hogy ebben az állapotban viszont a Touch pad zsinórját igénytelen módon át kell vezetni a Gametrak alatt. Igazán megoldhatták volna, hogy a „pedált" a túloldalra csatlakoztatják. Na most jön az okosság, a két szárny tetején találunk ugyanis egy-egy a kontrollerhez csatlakoztatott kesztyűt is. A kesztyűket természetesen fel kell húzni, ha játszani szeretnénk, de lehetőleg szimmetrikusan: nagy segítség, hogy külön bebújót hagytak a hüvelyk- és a kisujjnak, így még a funkcionális analfabéták is könnyen eligazodhatnak benne (vigyázz, mert kifordítva is bele lehet bújni, csak épp működési zavarok léphetnek fel). A kesztyűket a szárnyakkal műanyag horgász damilra emlékeztető zsinór köti össze, és egy-egy gömbben végződnek.

Mielőtt nekikezdenénk a játéknak komoly kalibrálási szekción kell átesnünk. Be kell állni pozícióra, kezeket a tarkóra tenni, jobbra-balra-hátra lépni a touch padtól. Sajnos eltérő magasságú és karhosszúságú játékosok esetében vagy két Gametrak beszerzése a megoldás vagy minden egyes cserénél újra végig kell zongorázni a beállításokat, remélem nem kell elmagyarázom, hogy miért. A cucc figyeli és érzékeli kezeink mozgását, a szögét, a magasságát, vagy épp a sebességét, a zsinór dőlési szögéből, hosszából, és sebességéből pedig a képernyőn megjelenő virtuális kezeink végrehajtják ugyanazokat a mozdulatokat, amiket a valóságban produkáltunk. Nem is rossz, jobb egyenes, bal csapott, bal-jobb-bal kombináció, horgok, felütések, mind-mind hellyel-közel életszerűen látjuk viszont a képernyőn. Itt aztán lehet produkálni magunkat, mindenki megmutathatja, amit az éjszakai szórakozóhelyek parkolójában nem mert.

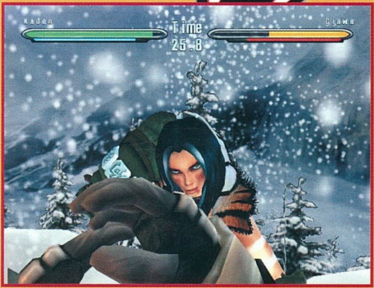
A mellékelt játék ugyanis egy belső nézetes verekedős stuff, amiben csak a két kezünket, illetve az aktuális ellenfél felsőtestét és fejét látjuk. A game-ről egyébként nem szeretnénk sokat értekezni, mivel full mellétrafáltak vele. Egy fantasy szereplőket felvonultató cuccról van szó, amiben vagy sztori módban végigjátsszuk a két főszerelő történetét, vagy választjuk az Arcade és a szokásos verekedős-játékos pontokat. Amit még értékelni lehet, hogy nem csak a bunyóra, hanem a blokkolásra is hangsúlyt fektettek, sőt van speciális ütés, Rage (düh) támadás, és kivégzés is a tarsolyban. Ezzel együtt sem ér egy fabatkát sem. Unalmas unszimpatikus karakterek, bárgyú történet.

Ahhoz képest, hogy a Gametrak 2004-ben különdíjas lett (azt ne kérdezzétek, hogy hol, mivel az nincs rajta a csomagoláson, csak a kategória neve: „újítás"), azért én elégedetlen vagyok vele: sokszor nem jól érzékeli az ütések mélységét, erejét, hosszát, a blokkolás pedig szinte használhatatlan. A szerkezet mellé adott játék sem fogja maga mellé állítani a játékosokat, ha már készítettek egy „boksz-kontrollert" igazán nem egy ilyen fantasy hülyeséggel kellett volna kiszúrni a szemünket, hanem valami minőségi – mint mondjuk a Fight Night 2004 – bokszprogrammal kellett volna piacra dobni. Amiben vannak valódi bokszolók, valódi helyszínek, gyakorlás, és rengeteg kiegészítő lehetőség, mini-játék. Azt persze el kell ismernem: egy óra Dark Windezés majdnem olyan kemény és izzasztó, mint ha valódi zsákot ütlegelnénk!

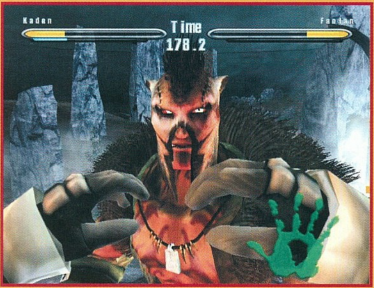
Csipi M Lee
csipimlee@576.hu













MARTIN BELESZÓL!

Megint egy próbálkozás, egy nem két filléres speciális kontroller, amihez van egy, azaz egy játék. Megdöglik majd ez is, mint a jófajta Guncon pisztoly, vagy olyan nyögvenyelős lesz, mint a szintén jófajta EyeToy, amihez az ég adta világon semmi ÉRTELMES játén nincs.

DARKWIND

GAMETRAK / IN2GAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (337KB)
gametrak speciális kontroller

✓ átmozgatja az egész testet
× inkább érdekes, mint jó

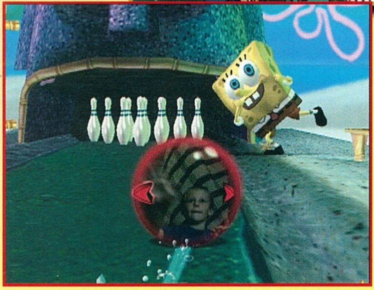
5 pont

SPONGYA ÉS HAVERI KÖRE



Aki Spongyabob rajongó, annak máris kedvez az újév egy újabb játékkal, amiben a sárga, naivitásban világbajnok szivacsgyerek újfent visszamosolyog ránk kapafogaival a képernyőről. Sőt, én azt hittem, hogy a múltkori játékot kaptam meg, csak más néven, mert a kiadóknak mániája néha az amerikai és az európai címeket variálgatni. De most nem estünk eme rút tréfa csapdájába, mert a Bob egy teljesen új játékban tér vissza hozzánk, sőt, nem csak ő, hanem más, szintén Nickelodeonos sztárokat is hozott magával. Ezt mutatja a játék címe is, ami viszont így kissé megtévesztő, mert én is azt vártam, hogy csak a Spongya világban kavarhatunk újfent, de úgy néz ki, hogy a (méltán) legnépszerűbb szereplőjüket tolták csak az előtérbe Nickelodeonék, jobban mondva a *THQ*, aki eme gamét volt kedves kiadni. Kissé talán becsapós lehet ez, hiszen sokan rabolnak rá reflexből a Spongya felirat miatt a dobozra, és esetleg arra is csak otthon jönnek rá, hogy bizony van még egy csavar a dologban, bár ez már nem annyira bosszantó, mint a fent vázolt árukapcsolás. Ugyanis a játék az EyeToy kameránkra készült stuffok táborát gyarapítja, ami dicséretes dolog manapság, mert nem hagyják veszni a kis USB kukkoló eszközt. Sajnos a komoly programok irányában még nem történnek kísérletek, pedig lehetne jó kis autós játékot vagy repülőgép szimulátort, FPS-t is kreálni, ami érzékeli a fejmozgásunkat, és ezt mondjuk felhasználja a kamera nézőpontjának a vezérlésére. De álmodozásból nem élünk meg, nézzük hát, mit nyújt ez a *spongyatoy*.

Bob barátai összesen négyen vannak, vagyis öt rajzfilmsorozatból kapunk játékot a korongon. Azért szerencsére Spongyából jutott a legtöbb, mert vele négy gaméban hadonászhatunk a kamera előtt, míg a Fairly Odd Parents hülye varázsló párja három pályán képviselteti magát, majd kettőt-kettőt kapott valami általam ismeretlen szellemvadász gyerekekről szóló cartoon, a fagyi frizurás Jimmy Neutron és a Csupó Gábor által életre keltett Rocket csapat is (érdekes, hogy nem a fecsegő tipegőket dolgozták fel, igaz nekem elég ellenszenves az a sorozat, és a kölyköket inkább kutyatápnak feldolgozva látnám a legszívesebben). Játék előtt érdemes beállítgatni kameránk élességét, fény- és mozgás érzékenységét az EyeToy menüben, hogy a látótér szélein is jól érzékelje majd esetlen kapálódzásunkat. Start Game és a játékmódok (Single, Party) meg a nehézségi szint (stílusosan Patrick – Wanda – Jimmy a sorrend) beállítgatása után pedig le is tehetjük a kontrollert, mert innen már a felső végtagjainké lészen a főszerep. S miután behadonásztuk a nevünket, és annak színét – ami a multiplayer játék miatt hasznos –, máris fejest ugorhatunk Bikinifenék meleg vizébe, vagy más pályára, de én úgyis sorban ismertetem az egyes szinteket.







Bikini Bottom Bowling: Mint azt az idegen nyelv szakértők már kitalálták, itt biza gurigatós bábudöntögetés lészen. A Firkabobos (emlékeztek, a rajzolt Bob-klón) kis bevezető után már a pályán is vagyunk, ahol egy ide-oda mozgó nyíl megállásával indul a tekegolyó az általa mutatott irányba, mi pedig a golyóban ülve vezéreljük az a kezeinkkel, jobban mondva a benne látható jobbra és balra nyilak bizergálásával tudjuk a gurulási irányt befolyásolni valamelyest.

Krabby Patty Match: A titkos recept alapján készülő herkentyűburger összerakásában segédkezünk sárga barátunknak. Ő dobálja az alkatrészeket, nekünk pedig el kell kapkodnunk azokat, persze időre. Később nehezítésként pár medúza is belibeg a mezőbe, így a hadonászást célszerű némileg megregulázni, hogy nehogy belecsapjunk valamelyikbe.

Boating Madness: Bob, mint az közismert, nem éppen a hajóvezetési tudományáról híres, de erről Puff asszony tudna a legtöbbet mesélni. Itt sincs könnyű helyzetben, de szerencsére a szélvédőre kivetített önmagunk segíthet neki ebben, és a kétoldali vezérlő nyilakkal kormányozhatja a járművet. A motorcsónak egyre gyorsabb sebességre kapcsol, miközben a rózsaszínű buborékokat igyekszünk elkapdosni, és hatodszorra is belemegyünk a csatornából felbukkanó halnak, kukáknak, vagy szembe szabálytalanul közlekedő másik motorcsónaknak...

Jellyfish Jam: Nincs tökéletesebb ízesítő, mint a finom medúza zselé. Ehhez viszont medúzák is kellenek, amit itt körben elhelyezkedő kövek mögül látunk előbukkanni, és egy elegáns karmozdulattal kell besöpörni Bob hálójába. A leketyegő idő és az egyre gyorsabban eltűnő puhatestűek mellett még barátaink is zavarnak azzal, hogy váratlanul ők ugranak elő a kövek mögül, mi pedig reflexből odakapunk, rontva ezzel pontszámunkon. Sőt, nehezebb fokozaton még az ugyancsak ismerős tükrözéssel is meg kell birkóznunk, vagyis bal kezünk helyett a jobb emelkedik fel a képernyőn, kapkodásra késztetve a T. játékost.

Magical Mix Up: Wanda és Cosmo játéka ez már, amiben tili-toli típusú, összekevert képrészletet ábrázoló puzzle kirakása a célunk. Először kijelöljük a kockát, majd az új helyét, birizgálásos módszerrel. 6, 9 és 12 darabból álló képeket kapunk, persze időlimittel.

Fishbowl Frenzy: Cosmo megbolondult, és lyukakat lövöldöz a pihenőhelyül szolgáló akvárium falába, ahol aranyhal képében leledzik a két tündérféle. Ezeknek az egyre növekvő repedéseknek a befoltozása lesz mozgásunk célja.

Fairly Odd Invasion: Ez igen kellemes kis játék! Egy golyóba van a képünk bekeverve, és azt irányítjuk bármerre a kezeinkkel. A gurigatással pedig a támadó robotokat kell kiiktatnunk, felszedegetve némi extra tárgyat is az arénákban. Ezt még élveztem is!

Ghost Catcher: Na, ez az általam nem ismert sorozat. Két fickó van egy jégpályán, amin kétoldalt benyúlkálva ott jön ki valami lövés féle, ahol aktiváljuk a mancsunkkal. Ezzel egy szellemet kell kilőnünk, de közben a bent rekedt barátunkra is vigyázni. Nekem nem jött be túlzottan.

Portal Party: Ez egy sokszögű pályán játszódik. Emberünkkel először fel kell szedni egy forgószél generátort, majd annak segítségével elkapni a szellemeket. Ez se túl bejövős.

Deep Sea Danger: Ez már Jimmi Neutron területe. Jó kis oldschool féle foglalatosságban lesz részünk, amiben adva van egy tengeralattjáró, amivel be kell gyűjteni a begyűjtenivalót, és vigyázni az aknákra. A vezérlése jól eltalált, a jobb kezünkkel határozzuk meg a mélységet, a ballal pedig egy rövid ideig tartó pajzsot aktiválhatunk.

Deflect-o-Matic: A sokszög pályán atomok falnak ütköztetése lesz a feladatunk úgy, hogy a megfelelő oldali mágneses mezőket aktiváljuk, amiről az atommag visszapattan.

Hanging Out: Itt a Rakétacsapat jön. Ez talán a legjobb játék az egészben! Egy sárkányrepülővel vitorlázunk, amit a kétoldalt elhelyezett gömbsorokkal tudunk kormányozni, illetve a magasságát változtatni. Ez teljesen olyan, mintha kinyújtott kezeinkkel mi volnánk a gép és billegve manővereznénk.

Rocket Hockey: majdnem olyan ez a szó, mint a pocket hockey (zsebhoki), és azt is kézzel kell ráadásul játszani. Már el is képzeltem egy XXX-es EyeToy játékot, amiben lihegve rángatjuk a levegőt... Na, de ne essünk túlzásokba. Eme feladatban ugyanis a kapuba kerülünk a kameránk által, és a felénk lőtt korongokat kell ügyesen kivédenünk.

Ennyit kapunk hát a pénzünkért, közepes grafikával megáldva, de mint tudjuk, az EyeToy játékokban nem is lenne jó a túlzsúfolt képernyő. Egy ismert poén viszont van még a játékban, ugyanis ha mi leszünk a csúcstartók valahol, akkor fényképezkedhetünk a főhőssel! Nekem pl. Wanda az orromat túrja az egyik ilyenen, pedig csak előre mutatott szegény...

Spongyadzson

MARTIN BELESZÓL!

Gondolom sokan vettek EyeToy kamerát a gyerekeiknek, nos, nekik ez biztos jó vétel...

SPONGEBOB SQUAREPANTS: MOVIN' WITH FRIENDS

THQ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos, eyetoy
memóriakártya 8mb (545KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ eyetoy és spongya!
✕ közepes minőségben

6 pont

NINJAJJ!

Önvallomás, sokadszor. Ha már az 576 Konzol – talán nem merészség kijelenteni – az országban *egyedülállóan* lehetőséget biztosít a tesztelőinek arra, hogy a száraz játékismertetés mellett elmondják szubjektív véleményüket, gondolataikat, vagy egész egyszerűen csak azt, ami éppen történt velük a nagyvilágban, akkor azt ki kell használni.

Ebben a hónapban nagyon későn kaptam meg a betevő tesztadagomat, ezért azzal szórakoztattam magamat, hogy bevezetőket irogattam a magam szórakoztatására, és abban reménykedtem, hogy ha kapok Martintól valamit, akkor hozzá lehet csapni valamelyiket az éppen vizsgált játékhoz. Nem jött be, de még sincs szívem kidobni őket. :) Itt most következhetne az, hogy bevágom ezeket, de mivel az égvilágon semmi közük nincs a **Tenchu**-hoz, így inkább megkímélek tőle mindenkit. Jó lesz az még akkor, ha megint kifogok egy olyan játékot, amiről képtelenség három bekezdésnél többet írni :), de a **Fatal Shadows** alcímet viselő lopakodós-ninjászos-hátbaszúrós-torokvágós mese (na tessék, ez is a gumicsirkés ripacs műve!) nem tartozik ezek közé, úgyhogy azt hiszem ideje a keleti harcművészekről is néhány szót ejtenem.

Ninják. Szigorúan nem nindzsák. És hogy miért? Na, azt hiszem beszélnem kell arról, hogy ezek a nesztelen gyilkosok hogyan lopóztak be életembe anélkül, hogy a torkomat elvágták volna.

Azt hiszem három hullámban, mintha egy jól megtervezett kampány részei lennének.

Elsőként 9-10 éves koromban jöttek, tömegesen, úgy, ahogy egy jófajta hadsereg, megcáfolva magányos harcos mivoltukat. Ekkoriban élte a VHS az aranykorát, én pedig két fajta filmet voltam hajlandó nézni. Egyrészt jófajta '80-as évek eleji olasz horrorokat, amik később meg is határozták ízlésemet, és félreszocializálódásomat (aki Fulci *Beyond*jával kezdett 9 évesen, az vendégem *bármire* – Böjti és Dae nem játszhat), másrészt amerikai ninja filmeket. Utóbbiak fő tulajdonsága az volt, hogy az égvilágon semmi köze nem volt a japán harcművészekhez. Jött Sho Koshugi, aztán vagy a jó, vagy a rossz oldalán szétvágott mindenkit. Mini-Vega pedig ujjongott, aztán visszatekerte a szalagot, és kezdte elölről az egészet. Na, ez ment évekig. Aztán elkezdett szőrösödni a ... hónaljam, meg középiskola és miegymás, hamar elfelejtődött az egész. 17 éves koromban ütött be megint a ninja láz. Ekkor azonban más volt az ok, röhögni akartunk. Napi 24 órában, tulajdonképpen mindegy volt, hogy min. Előbb-utóbb törvényszerűen rátaláltunk a narrátoros filmekre, azokon belül is az igazi gyöngyszemekre, a ninjás szutykokra. Talán fiatalabbak nem tudják, de a nyolcvanas években szinte minden narrátoros film (tudjátok, géphang rábeszél a filmre, ugyanolyan szenvtelenül, ha valaki az időjárást dicséri, és ha éppen a fél családja sugárfertőzésben meghalt, ő pedig hererákkal fűszerezett nyílt csonttöréssel fekszik a puszta közepén) német nyelven jött be. Na, ebben az egyik főgonosz elmondta, hogy egy bizonyos dolog a ninják bűne volt. Itt most álljunk meg egy pillanatra! A világért sem merészelek gúnyt űzni a német nyelvből, de legjobb tudomásom szerint az egyetlen ország a világon, ahol képtelenek kimondani a nindzsa szót, helyette kényszeredetten ninját mondanak. Na, haladhatunk tovább. Lényeg az, hogy a fordító – a sírjában forgolódó Aranyt és Babitsot meghazudtoló módon – ez a frázist, a többes számot szabadon értelmezve úgy fordította, hogy: „ez a ninjászoknak a műve volt". Csak azért tartom ezt fontosnak leszögezni, mert ma, amikor a ninjász szó gyönyörű kultúránk szerves része immár, mindenkinek joga van megismerni az eredetét, és most már egy 576 olvasó sem védekezhet azzal, hogy nem lett megvilágosítva. :)

Aki pedig véletlenül szeretne a Tenchu-ról is olvasni, annak jó híreim vannak: tíz perc szenvedés után megkapja, amire vágyott: leírást a legújabb epizódról, a Fatal Shadows-ról.

MILYEN EGY NINJA?

Aki most kultúrtörténeti értekezésre vágyik, az rossz helyen jár, hiszen én csak azt tudom megosztani veletek, hogy a Tenchu mit/kit ábrázol heroikus gyilkoló gépként (micsoda önellentmondás).

Adott két lány, az egyik 19, a másik egy híján húsz. Persze ez nem a látszat, aszerint ugyanis alig léptek ki a pattanásos korból. Ayame – ismerjük már korábbi részekből – kinéz kb. 18-nak, míg „párja", Rin legalább 12, kilóban és IQ-ban sem sokkal több. Úgy ölnek, mint senki más, ha erkölcsökről van szó, maximum egy „jajj" hagyja el az ajkukat, de az is inkább az orgazmus alternatív, komolyabb gyakorlat nélküli manifesztálódása, nem pedig a [illegible] síró szava. **(Amiről beszélsz, az abszolúte jellemző a mai 16-22 éves lányokra. Erkölcs zéró, tisztelet zéró, felelösség zéró. Maximum reakció: „jajj" Martin)**

Ők lennének hát a ninják? Dehogy. Van itt utcalány-

KÉT JÁTÉK, KÉT CSOPORTNAK

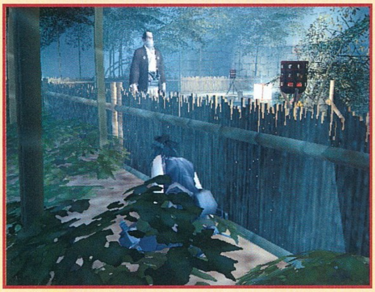
Nem tudom, hányan vannak olyanok, akik nem ismerik a Tenchu-t, mint sorozatot, jelenséget, kategóriájában fő innovatőrt és hangulatfelelőst. Hozzájuk szólok most. Adott egy adott terület. Ezen ellenfelek (és rosszabb esetben gyanútlan polgárok) járőröznek, illetve élik mindennapi életüket. („– Neked ma mi a dolgod? – Saroktól az ajtóig, ott jobbra, három méter, aztán visszafordulok és visszafelé. – Oké, csak vigyázz, egy ninja hátba ne szúrjon, pubi!"). Két lehetőségünk van. Az egyik, hogy Devil May Cry-okon edződött izületeinket beizzítva végigirtjuk a pályát. Senki nem fog megharagudni ezért, sőt! Gyorsabban végzünk, mint a diplomás ninják. Észrevesznek? Na és? Kardot elő, van egyfajta támadás, meg ugrani is tudunk, elég lesz. Az új Tenchu rész három óráig bírja ellenünk, aztán megadja magát, vége. Nem gond, lehet letölteni és kiírni új cuccot, pipa a játék mellett, a DVD-t pedig kölcsönadjuk.

Na azok, akik ezzel a lehetőséggel kívánnak élni, bele se kezdjenek. Nem azért, mert nem érheti őket sikerélmény, hiszen ez nem igaz. A probléma az, hogy nem számukra lett megalkotva a sorozat, és vélhetőleg az underground ninja suliban is ők lennének már első nap hátba szúrva. A nyílt támadás egész egyszerűen nem szórakoztató! A közelharc unalomba fullad, a tucatnyi pálya hamar véget ér, és szegény ninja-lányok is kielégítetlenek maradnak.

Nézzük akkor, hogy kinek szól a játék! Mit tesz az, aki élvezni akarja az összes percét? Először is vár, türelmesen. Egy gon[…] van csak támadásra? Akkor azzal tegyünk csodát! Rejtőzzünk, guggolva osonjunk, a levegőt a lányokkal együtt tartsuk vissza a megfelelő pillanatban! Ha megfordult a szerencsétlen ellenfél, lassan lopózzunk mögé és imádkozzunk, hogy észre ne vegyen! Ha ott állunk közvetlenül mögötte, akkor szabad csak támadni, ilyenkor csodákat tudunk művelni, *rengeteg* kivégzést szemlélhetünk meg rövid idő alatt. És mekkora élmény, ha – legalább normal fokozaton – rendre el tudjuk ezt a végletekig egyszerűsített dolgot játszani. *Elbújik, lopakodik, öl* – nem kell több! Három szó, és mögötte micsoda pályatervezés áll! Mekkora sikerélmény rejtőzik ezek mögött a szavak mögött, pláne akkor, ha arra törekszünk, hogy egész városrészeket purgáljunk ki észrevétlenül. Akkor, ami-









Azt már csak remegő hangon merem elmesélni, hogy ekkor tudtam meg, hogy egy 80 kilós ninjász bármikor képes 15 grammos – tehát egy egészséges adag parizernél könnyebb – faággá alakulni, hogy aztán a megfelelő pillanatban vissza is változzon. A környezetvédők dermedt csendjénél talán csak a döbbenet volt halkabb – ilyen van? Van bizony, az igényesebb filmek kedvelői ekkoriban követtek el világszerte tömeges öngyilkosságot.

Következő – jóval unalmasabb – fejezet: valamelyest felnőttem. Szerencsétlen ninják már nem képezték részét az életemnek, hála az égnek. Ekkor jött a Tenchu sorozat, a zseniális, ugyanakkor erős túlzásokkal operáló Ninja Scroll és a nem amerikai – de hasonló témát feldolgozó keleti – filmek. Megvilágosodtam. **(Na, csak meglett a sztori! Martin :)**

ként viselkedő konzumhölgy, szigorú tekintetű magányos harcos, aki leragadt ott, hogy 13 évesen válasz helyett mordult egyet, és azóta így maradt és van vezérigazgatóra jellemző ravaszsággal és szervezőkészséggel bíró gazember – na, ők szintén ninjászok, az ellenfelek oldalán. De hol van gyerekkorom fekete ruhás harcosa? Nos ő a leggyengébb ellenfelek között foglal helyet, valószínűleg nem tudott felmutatni kellő számú devianciát, így a kisegítő ninja-iskolába száműzték.

Persze a szarkazmusból kicsit visszavéve ezek a szereplők rendelkeznek mindennel, amivel egy hasonlóan félelmetes harcosnak bírnia kell. Elbújnak a sötétben, ha nem szaladnak, akkor képesek a lopakodásra, és amennyiben dobócsillagot találnak, el tudják azt hajítani több-kevesebb sikerrel („Jajj, szúr, mi ez a sz*r?!"). Ha süketnéma ellenféllel találkoznak, akkor hátulról meg tudják közelíteni, és pillanatok alatt képesek az Avril Lavigne rajongói álcát levetve dupla Kacsovval operáló egymozdulatos gyilkoló géppé előlépni.

Ők azok hát? Igen, ők! Immár negyedszer (ha az Xbox-os próbálkozást is beleszámítjuk, ötödször) jönnek átírni a lopakodós játékokról alkotott felfogásunkat. Ezúttal sajnos nem sikerül.





kor a mentési lehetőség hiányában 10 perc után képesek vagyunk mindent előről kezdeni, mert a nyolcadik ellenfél észrevett, és mi szeretnénk úgy ölni, ahogy egy igazi ninja! Pazar élmény, elhiheti mindenki.
Csak azért nem értem még a végére, mert ahányszor megcsinálok kínkeservesen egy pályát, utána addig kezdem újra, míg tökéletesre nem sikeredik. Először még csak a pozitív pontszám a cél, már ez sem könnyű – a sima gyilkolás kevés pont, az észrevétlen kicsivel több, de minden lebukásért a többszörösét vonják le. Ezután jön az a lépcsőfok, hogy nem használunk tárgyakat: nincs shuriken, nincs gyógyszer, pláne nem újjáélesztő ital – ezen eszközök használata nélkül értékes 100 pontot nyerhetünk. Még mindig alig va-







gyunk pluszban? A végső cél a totális észrevétlenség. Ekkor jön a már említett játékmenet, ami az őrületbe kergethet sokakat, és a tizedik, huszadik nekifutást is a mindennapunk részévé teszi.

Hogy egy kis játéktechnikába is belemenjünk, gyorsan értelmezzük az ellenfelek jelzéseit, melyeket a bal alsó sarokban láthatunk. Zöld kérdőjel: teljes mértékben gyanútlan a tag („Ninják? Olyanok csak a mesékben vannak"). Ha valami zajt adunk ki, esetleg rossz helyen hagyunk egy holttestet, az indikátor lilás színben játszó jelekké alakul, ilyenkor készültségi állapotban van a környéken mindenki („Mintha egy ninját láttam volna doktor úr, de olyan bizonytalan vagyok. Vagy mégse?"). Ez még mindig tökéletes arra, hogy eltűnjünk a színről, egy idő után úgyis azt fogják hinni, hogy a talált holttest vagy nemi betegségben, vagy végelgyengülésben halt meg őrjárat közben – ez náluk a mindennapok része. A gond akkor van, ha *tényleg* észrevettek, ekkor egy felkiáltójel mutatja azt, hogy minimum 25 ponttal lettünk szegényebbek. („Láttam, láttam, nyolc lába van, négy méter magas és hatalmas állkapcsai vannak! Csak egy ninja lehet!") Fásultabb gamerek ilyenkor „Na gyertek" felkiáltással a tömeg közepébe vetik magukat, míg mások a „Retry" menüpont ismételt megbökésével próbálkoznak. A csendes ölésnek azonban nem csak élvezeti értéke van, hiszen a tekercsekhez csak így juthatunk hozzá, és ezek az iratok jelentik a speciális mozdulatok megnyitásának egyetlen útját, érdemes tehát szenvedni, megéri! Hiszen ez a Tenchu!
(Hát ezen a bekezdésen besz*rtam a röhögéstől. Vega, ez pályafutásod eddigi legjobbja volt! Martin)

MIÉRT NEM TIZES AKKOR?

A cikk – talán mostanra egyértelművé vált – vállalkozó kedvű türelmes embereknek készült, akárcsak a játék. Nem kívánok gombkiosztást, mozdulatokat és trükköket ismertetni. Akinek a fentiek tetszenek, az talán kedvet kapott ennyi alapján, sokan pedig alapból régi ismerői a sorozatnak. És hogy a Fatal Shadows miként tagolódik be ebbe a szériába? Mint egy megcsonkított küldetéslemez. Ninja-látással kell keresni azokat a momentumokat, amik korábban nem szerepeltek valamelyik epizódban. Vegyük akkor sorra őket, nem lesz sok: a pályák nagyok. Az eddigieknél sokkal hatalmasabbak, több taktikázási lehetőséggel, sok ellenféllel, még több káromkodással.

Párhuzamos sztorivonal, tökélyre fejleszthető képességek, főellenfelek, megnyitható pályák, összefonódó életutak, vadonatúj kivégzések? Ez mind kötelező fejlesztés, ettől egy tesztelő sem fog magasabb pontszámot adni, hiszen elvárható, hogy ne ugyanazt kapjuk mindig. Ezek mellett kicsit csodálkozunk (?), hogy a grafika semmit nem javult, a házi készítésű pályáknak a multiplayer játékmódokkal együtt búcsút mondhatunk, és ha a szívünkre tesszük a kezünket, akkor igazság szerint fejlődést sem látunk semmit a lassan két éves utolsó epizód óta. A rajongók persze imádni fogják, ha ezeken túl tudják tenni magukat, aki pedig először játszik ninjásat, azt igen kellemes meglepetés is érheti. Akkor mindenki jól jár? Végül is majdnem, csak az örökké morgó, mindig elégedetlen, újításokra éhes okoskodó tesztelőnek van hiányérzete.

Vega

MARTIN BELESZÓL!

A cikk minimum tízszer jobb volt, mint maga a játék, amit én semmivel sem találok jobbnak – sőt, inkább rosszabbnak –, mint a korábbi részeket. Ha meg úgy vesszük, hogy a régi Tenchu fanok le vannak sz*rva, akkor is kevés a game, mert 2005-ben az új nemzedék számára ez gyenge.

TENCHU TÖRTÉNELEM

Tenchu: Stealth Assassins (PS1, 1998)
Rikimaru és Ayame – két ninja, akik játéktörténelmet írtak azzal, hogy elvállalták a főszerepet az egyes PlayStation egyik legszórakoztatóbb játékában. Az alapok már itt is hasonlók voltak, a csendes lopakodást kombinálhattuk olyan eszközök használatával, mint a dobócsillag, a füstbomba, vagy a mérgezett rizs: utóbbi lenyelése után ellenfelünk holtan terült el.

Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins (PS1, 2000)
A címből is sejthető, hogy a második epizód az előzményeket meséli el, és megismerkedhetünk egy harmadik szereplővel, Tatsumaruval is. A fő vezérelv a „legyen minden nagyobb és több" volt a fejlesztés során, így az első részhez képest majdnem háromszor annyi pályát és 21 új technikát találunk benne. A rengeteg újítás mellett a legnagyobb sikert talán mégis a beépített editor aratta a játékosok között, ennek segítségével bárki megtervezhette a saját pályáját.

Tenchu: Wrath of Heaven (PS2, 2003)
Új konzolgeneráció, megváltozott elvárások, megújult Tenchu – még a korábbi megválaszolatlan kérdésekre is választ kaphatunk. A szereplők ugyanazok maradtak, igaz, jóval poligongazdagabb formában gyönyörködhettünk már mozdulataikban. Ahányszor nekivágtunk egy pályának, az ellenfelek pozíciója minden alkalommal más volt (ezt miért nem programozták le az új részben?), így biztosítva az örök kihívást. Az igazi újítást ezúttal a Versus mód jelentette, ahol egymás ellen vehettük fel a küzdelmet, de talán ennél is nagyobbat durrant a kooperatív lehetőség, ahol nem csak teljesen új pályákat játszhattunk végig, de a kötelező együttműködés eredményeként nagyszerű, több játékos egyidejű koncentrációját igénylő kivégzőmozdulatokat is végrehajthattunk.

Tenchu: Return From Darkness (Xbox, 2004)
Ezt az epizódot csak félig tekinthetjük különálló résznek, hiszen a Wrath of Heaven feljavított változatáról van csupán szó. A harcrendszert egy kicsit átírták, és a grafikát is kipofozták, bár az Xbox ennél jóval többet is elbírt volna. A mesterséges intelligencia javítása inkább csak marketing-fogás volt, de a PS2-n megismert multiplayer játékmódok mellé belépett az Xbox Live támogatás, így jelölve ki a fejlődés jövőbeli irányát.

Ettől az irányvonaltól tért el a Fatal Shadows, mivel szinte az összes jelentős újdonságot kihagyták belőle. Persze tekintsük úgy az egészet, mint visszatérést a gyökerekhez…

TENCHU: FATAL SHADOWS

SEGA / FROM SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (42KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ ha nem lettek volna az előzmények, örömömben tapsolnék
× két év alatt ennyi újításra tellett? akkor inkább visszatapsolnék mindenkit

6.5 pont

576 KONZOL AKCIÓ!



Most hihetetlenül kedvező áron rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait. Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is.

Az újságok megvásárólhatók valamennyi **576 KByte** boltokban vagy megrendelhetők:

Levélben:
(kérjük add meg: nevedet, pontos címedet, telefonszámodat)
Comgame 576 Kft.
1329 Budapest Pf.: 24

Telefonon:
369-2686 vagy,

internet áruházunkban:
http://www.576.hu/kiadvany
(a megrendelt újságokat a DHL szállítja ki, szállítási díj: 999,-FT)

Az alábbi lapszámokból sajnos már nincs készletünk: 1998/02; 1998/09; 1998/10; 1998/11; 1998/12; 1999/01; 1999/05; 1999/06; 1999/10; 2000/01;

Figyelem!
Az akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes, az 1998-2003-ig megjelent újságokat külön már nem árusítjuk!



W. VANCE
XIII
J. VAN HAMME
FEKETE NAP
KAPHATÓ AZ 576 SHOPOKBAN ÉS
AZ 576 ONLINE WEBÁRUHÁZBAN!
ÁRA: 1495,-
KRAK!
XIII
KÖVESD AZ INDIÁNT
HAMAROSAN MEGJELENIK!

KÉZ- ÉS LÁBTÖRÉST

ski racing 2005

Nem tudom mások hogy vannak ezzel, de nekem néha a cikk megírásánál egyedül az elkezdésével van gondom. Itt van például ez a **Hermann Maier Ski Racing 2005**, ide nagyszerűen illene egy olyan bevezető, hogy: „Jaj de jó volt tavaly Svájcban, amikor lezúztam a hegyoldalon...”... De sajnálom, nem szolgálhatok sztorival. Na jó, most mégis eszembe jutott valami, egy volt osztálytársam egyszer jó 40 percig csüngött egy síliften/libegőn, méghozzá legalább 30-40 méterrel a föld felett, mert egy vontatókötél elszakadt. Na, az nem lehetett kellemes. Én magam viszont soha egyetlen síléc közelébe nem kerültem, és közvetítéseket is csak elvétve néztem meg. De, mint ahogy azt már máshol is fejtegettem, egy konzol pont arra jó, hogy szinte bármit kipróbálhassunk vele, amit az életben kihagytunk.











ELŐSZÓ

Tekintettel arra, hogy mint említettem, nem vagyok ennek a sportágnak a szakértője, elnézést kell kérjek tőletek, mert sajnos nem fogok tudni szakszavakat használni, hanem a legtöbbször egész egyszerűen szabad fordításokra leszek kényszerítve. Egyébként már így rögtön az elején szeretném letolni az alkotókat, mert nem voltak képesek egy értelmes tanító videót összehozni, vagy bármilyen Tutorial jellegű segítséget, de még csak egy egyszerű gombkiosztást bemutató oldalt sem. Mert azt hiszem ehhez a játékhoz mindenképpen kellett volna, el is mondom miért. Sajnos tesztverzióról lévén szó, nem állt a rendelkezésemre gépkönyv, és így bármilyen segítség teljes hiányában igen sokat nyüglődtem, mire elsajátítottam az irányítást. Már-már készültem egy lassan kultikussá váló Csipi féle Richard Burns Rally lecseszést csinálni az irányítással kapcsolatban, amikor megvilágosodtam, mert teljesen véletlenül rájöttem, hogy melyik gomb választotta el a játszhatóságot az „elmegy”-től, a „kiváló”-ig. AZ A RETEK X!

JÁTÉKMÓDOK

A játékban 4 féle lesiklással találkozhatunk. A legnehezebb a szlalom, ugyanis itt egymáshoz nagyon közeli kapuk között kell gyors manővereket végrehajtani, és rendkívül kell figyelni a sebességre. Az óriás szlalomnál már jóval távolabb vannak egymástól a nagyobbacska checkpointok, és már nagyobb sebességnél is jól manőverezhetünk. A Super G-nél már sokkal meredekebb lejtőkön kell igen nagy sebességgel lesiklanunk, hiszen itt még távolabbra kerültek egymástól a checkpointok. Végére hagytam a legbaróbb sima lesiklást. Ez a játékmód adja meg szerintem az egész játék sava-borsát. Itt még meredekebb, és még hosszabb lejtőkön síelhetünk, ugrathatunk, meghaladva akár a 130 km/h-s sebességet is. A jóval ritkább checkpointok itt már gyakorlatilag csak az iránytartás végett maradtak meg.

SÍELŐISKOLA

Először is rugaszkodjunk el az A-val a megfelelő pillanatban a kellő lendület érdekében, méghozzá egy csíkon cikázó kis jelző segítségével. A bal analóg karral manőverezhetünk. Az L-lel hátradőlhetünk, hogy lelassuljunk, az R-rel pedig előre, hogy felgyorsuljunk. Az X nagyon fontos, ugyanis ezzel csaphatjuk ki enyhén farolva a sílécеket, hogy fékezzük magunkat, ha pl. a szlalomnál túlságosan felgyorsulnánk. Alapesetben hátulról látjuk magunkat, de más kameranézetek is a rendelkezésünkre állnak. A soron következő checkpoint zölden világít, és hogy nagyobb sebességnél is követni tudjuk az eseményeket, figyeljünk távolabbra is, mert az azután következő, tehát a második checkpoint pedig mindig sárgán villan fel. Ha sikeresen szeretnénk lesiklani, az összes checkpointon / kapun át kell haladni. Már egyetlen kihagyás is diszkvalifikációhoz vezethet. Lehetőleg próbáljunk meg a „vészfék” (X) nélkül lesiklani, ehhez pedig többszöri gyakorlással találjuk meg az ideális ívet a checkpointok között. A szlalomnál persze elengedhetetlen az X használata. Szerencsére még a bajnokságok alatt is akárhányszor újrapróbálkozhatunk egy-egy pályával. Ha megfelelő sebességgel szeretnénk szlalomozni a checkpointok között, akkor próbáljuk meg őket befelé menet bevenni, nem pedig kifelé. Ez alatt azt értem, hogy ha pl. a checkpointok bal, jobb, bal, jobb... sorrendben következnek, akkor először térjünk ki balra, majd a bal oldali checkpoint előtt élesen forduljunk jobbra, haladjunk át rajta, majd mielőtt előtt elérnénk a jobb oldali checkpointot, forduljunk élesen balra, és épphogy csak a checkpoint belső szára mellett haladjunk át, és így tovább ...

SZEMÉLYES TAPASZTALATOK

A játék ugyan elmarad megjelenítésben olyan nagy snowboardos ászok mögött, mint az SSX3, vagy az Amped 2, de semmi okunk nincsen panaszra. A havas táj nagyon szépen csillog, és a játék kapott egy jellegzetes – a POP játékoknál tapasztalt – enyhe elmosott grafikai effektet is, ami pl. a késő délutáni síeléseknél igen szép megjelenítést eredményez. Az is tetszett, hogy az időjárás gyakran váltakozik. Nem csak gyönyörű napsütésben, hanem sűrű hóesésben is síelhetünk. A játék igazi érdeme, a látványos sebessége a sima lesiklásoknál, ami az igen meredek lejtőknél már szédítően hat ránk, főleg egy nagyobbacska televízión. A hangok megfelelnek a célnak. Tulajdonképpen nem sok hangeffektet hallhatunk játék közben, csak ahogy a síléccel csúszunk a havon, és ahogy a közönség szurkol. Zenét is csak a menüben hallhatunk.

Mint ahogy azt említettem, eredetileg egy igen durva hangvételű kritikát akartam ide írni a játszhatósággal kapcsolatban, de szerencsére erre már semmi okom sincsen, sőt ellenkezőleg. Még a legnehezebb játékmód, a szlalom sem okozhat komolyabb gondot egy kis gyakorlás után, de azért már meg kell szenvedni, hogy dobogós helyezéseket érjünk el. Persze a játék már a kezdeti sikerek esetén is jó hangulatot biztosít, amiről első sorban a nagyon jó irányíthatóság, és szép grafika gondoskodik.

A szavatossággal sincsen probléma, hiszen jó pár napba beletelik, mire a világbajnokság számos ország sok-sok pályáján végigsíelünk. Ha pedig dobogós helyezést szeretnénk elérni, érdemes többször is elindulni rajtuk, hiszen síelőnk képességei, az eredményeitől függően, folyamatosan javulnak. Az unlockolt pályákon aztán később is síelhetünk az időfutam menüpontban, vagy összeállíthatunk sajátbajnokságot is, akár 7 másik játékossal is (felváltva). Ezt akár online is megtehetjük, hiszen a játék támogatja az Xbox Live-ot. Végül van még egy pályaszerkesztő módunk is, amit csak később tudunk megnyitni. Extra ínyencségként említeném még, hogy elmenthetjük legszebb Replay-einket, és az Extrasban unlockolhatunk néhány szép kisfilmet valódi profi síelők gyönyörű lesiklásairól.

VÉGSZÓ

A HMSR 2005 egy nagyszerűen játszható licencelt sielő-szimulátor. Nagyobb sebességnél is szép megjelenítést produkál, és gyakorlatilag minden benne van a játékban, ami egy rajongót érdekelhet. Persze én nem csak nekik ajánlanám a játékot, mert mint láthatjátok, én anélkül is nagyszerűen boldogultam vele (miután felfedeztem az X gombocskát :), hogy bármennyire is értenék a sportághoz.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A játékban négyféle játékmóddal találkozhatunk. Az elsőben le kell siklani lassan a lejtőn, és kapukat kerülgetni. A másodikban is le kell siklani, de egy kicsit gyorsabban, és kapukat kerülgetni. A harmadik mód igen izgalmas, itt le kell siklani egész gyorsan, és kapukat kerülgetni. De a negyedik játékmód hozza az igazi áttörést, amelyben baromi gyorsan kell lesiklani, és a kapukat kerülgetni...

HERMANN MAIER SKI RACING 2005

JOWOOD PRODUCTIONS / COLDWOOD INTERACTIVE

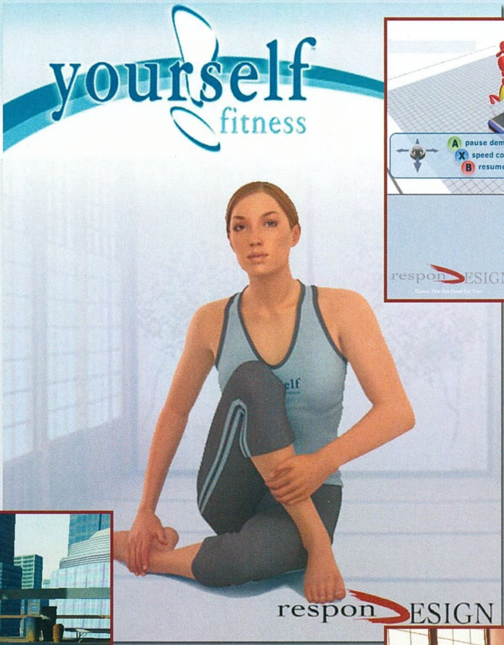
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

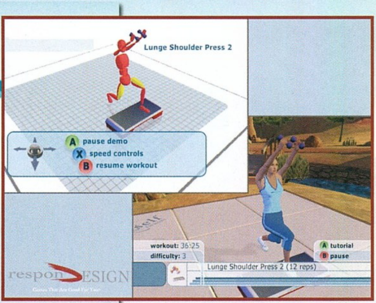
1-8 Játékos, dd 5.1, 16:9, xbox live

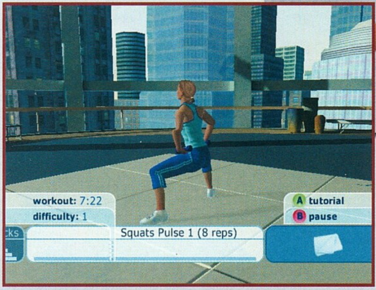
✓ szép csillogó havaspályák, gyors, jól játszható szimulátor
× nincs különösebb gond vele

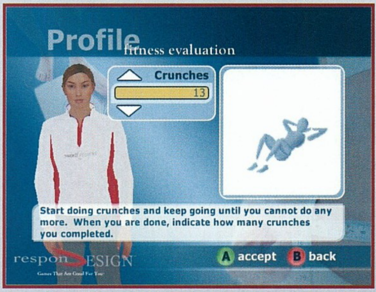
7 pont



Mivel a kiadók minden évben a nagy karácsonyi bevásárlási szezonra időzítik a legnagyobb nevű játékaik megjelenési időpontjait, elkerülhetetlen, hogy a helyhiány ne szelektáljunk, így aztán jó néhány olyan játék, ami még tavaly késő ősszel, illetve december elején jött ki, érthető módon, hogy ne a nagy nevektől vegyen el értékes oldalakat, csak most az uborkaszezonban kerül bemutatásra. A **Yourself!Fitness** is egy ilyen game, már ha lehet egyáltalán játéknak nevezni... A cucc egyébként, ha jól emlékszem tavaly november végén jött ki, és elég nagy botrányt is kavart. Na persze, más programokkal ellentétben nem a tartalmával (hiszen végső soron egy fitness játékról beszélünk, amiben igen csak nehezen tudok elképzelni, mondjuk a Manhunthoz, vagy a San Andreashoz hasonló véres vagy erkölcstelen jeleneteket), hanem a létrejöttével voltak gondok. Állítólag még tavalyi év elején történt, hogy az 1994-ben a Ponyvaregény forgatókönyvéért Oscar díjat kapott Roger Avary forgatókönyvíró egy jógagyakorlatokat tartalmazó játékötletet adott el a Microsoftnak. Aztán egyszer csak, nagyjából a játék megjelenésével egy időben kapott egy ajánlatot, amiben előzékenyen megkérték, hogy mondjon le minden „jóga jogáról”, miközben a ResponDesign – akik egyébként szoros kapcsolatban állnak a Microsoft Xbox divíziójával – a piacra dobta a Yourself!Fitness-t – amiben – lássunk csodát – szintén szerepel az említett jógagyakorlatokat is tartalmazó edzésprogram rész. Avary-t pedig nem ejtették a feje lágyára, hamar összerakta a dolgokat, és rövid úton beperelte a Microsoftot, cirka 30 millió dollárra. Hogy mi lett / lesz a per végkimenetele, azt egyelőre mg nem tudni, az viszont bizonyos, hogy a játék megjelent (Xbox-ra, PS2-re, és PC-re is, bár a PS2 megjelenésben nem vagyok biztos, de mintha kijött volna most januárban), és mindenfelé igen csak jó kritikákat kapott.



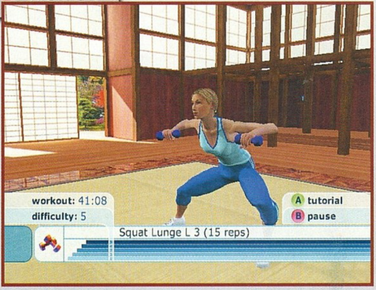




JÁTÉK? NEM JÁTÉK?

Szerintem nem játék, inkább interaktív edzésterv szerkesztő program. Kezdetben a saját paramétereinkre kell bekalibrálni a játékot. Szépen beirkáljuk a nemünket, a testmagasságunkat, a testsúlyunkat (a saját érdekünkben a valódi súlyunkat pötyögjük be – nehogy aztán egy korai szívroham legyen a nagy izzadás vége), és azon kívül a céljainkat is megadhatjuk, ami egyénektől függően lehet mondjuk jobb kondíció, erősebb állóképesség, vagy esetlegesen súlyfeleslegtől való megszabadulás is, pluszban pedig még a jelenlegi állóképességünk is tesztelésre kerül. Ezt a fitness termekben jól bevált pulzusszám méréssel történik. Vagyis, le kell mérnünk először nyugalmi állapotban a pulzusunk, majd a gép által előírt kétperces ugrálás után ismételten le kell mérnünk, ebből a két algoritmusból aztán valamilyen bonyolult matematikai úton a gép kikalkulálja a kardió edzések keménységét, és az állóképességünk, kondíciónk erősségét. Ezután jöhet a saját edzéstervünk összeállítása, napokra, hetekre, akár hónapokra is lebontva. Ha még nem mondtam volna, a játék elejétől egészen annak a végéig segítőtársat is kapunk a virtuális személyi edzőnk, Maya személyében. Ő az egyébként, aki végigkísér minket a menükön, a beállításokon, az edzésprogram megtervezésnél, illetve őt láthatjuk a gyakorlatok végzése közben is. Akinek felkeltettem az érdeklődését, azoknak elmondanám, hogy a program igencsak professzionális, hiszen több ezer gyakorlatsor kapott helyet a DVD-n. Meghatározhatjuk, hogy mely izomcsoportjainkat akarjuk edzeni, esetlegesen csak kardió edzésen szeretnénk részt venni, de napokra lebontva kiválaszthatjuk, hogy felsőtestet, vagy az alsó-felső végtagjainkat szeretnénk-e megerőltetni. Sőt tovább is megyünk! Lehetőségünk van különböző étrendek beállítására is, megadhatjuk a napi kalória bevitel mennyiséget, és ettől függően különböző reggeli-ebéd-uzsi-vacsora kombinációk közül válogathatunk (számtalan variáció került fel a DVD-re), de például tarthatunk lisztmentes napokat is, ha úgy tartja kedvünk. Levezetésként pedig, mint mondottam többek között ott vannak az igencsak magas fokú jógagyakorlatok, amik garantáltan a létező összes izmot szétszakítják a testünkben.

Grafikailag nem is tudom, mennyire lehet értékelni egy ilyen játékot, de amiket látni fogsz benne, azok kellemesen nyugtatóak a szemnek: vagy gyönyörű szabadtéri helyszíneken, vagy felhőkarcolók x-edik emeletén lévő luxuslakások hatalmas panorámai ablakain át, szintén fantasztikus kilátást biztosító szobákban végezhetjük a gyakorlatokat. A Motion Capture mozgások igencsak magas szintűek, és kedvünk szerint foroghatunk-zoomolhatunk a kamerával. Természetesen minden gyakorlatot megnézhetünk izomcsoportokra lebontva egy próbababa-szerűségen szimulálva is. Azért az igazsághoz tartozik, hogy a program grafikailag még messze van mondjuk a DOA-EBV-tól, de azért így sem rossz az összkép. (Fényévekkel jobb, mintha mondjuk egy hímnemű edző dirigálni a TV-ből, na persze ez is csak nézőpont kérdése)



MINDENT EGYBEVÉVE

Nekem nagyon tetszett a program (és nem csak azért, mert jómagam is némi úszógumicskával küszködöm), előremutató, hasznos dolognak tartom, ami még szélesebb körben használhatóvá teszi a házi konzoljainkat, és ami még lényeges, ahhoz, hogy átmozgassuk magunkat, nem kell hozzá EyeToy-t, vagy táncszőnyeget vásárolnunk, csak egy konzolra meg egy TV-re van szükségünk. Szerencsénkre a Yourself!Fittness nem egy ResponDesign szárnypróbálgatás, hanem egy korrektül összerakott, tartalmas, szinte már személyi edzőt is helyettesítő program. A megszámolhatatlanul sok gyakorlat lehetővé teszi a legextrémebb edzéstervek összeállítását is, plusz még az étrendünket is megvariálhatjuk. Csak legyen, aki kibírja a koplalást, meg a félórás ugrabugrálást! Bátran ajánlom mindenkinek, mert a mozgás senkinek sem árthat, ráadásul meg van az a hasznos tulajdonsága, hogy esetlegesen jó időpontban való felvillantásakor a család női tagjai is egy kicsit pozitívabban állnak majd a kedvenc kis konzoljainkhoz. Mert ezt ugyanúgy tudja használni egy tizenhat éves csitri, mint egy kétgyerekes családanyja, akinek se kedve, se pénze, se energiája, hogy fáradtan meló után lemenjen még a fitness terembe.

Olcsó és praktikus, és inkább ez, mint a nagy magyar fitness-guruk röhejes és megkérdőjelezhető eredményességű videokazettái vagy DVD-i.

A Császár
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Halálos ez a konzolos személyi edző, csak legyen lelki ereje és kitartása az embernek, hogy minden nap végigcsinálja a programot! (Valahol a neten olvastam, hogy ha „készítesz egy biztonsági másolatot” a játékról, akkor rátehetsz egy patch-et, amivel pucérra vetkőzik az edzőcsaj...)

YOURSELF!FITNESS

RESPONDESIGN

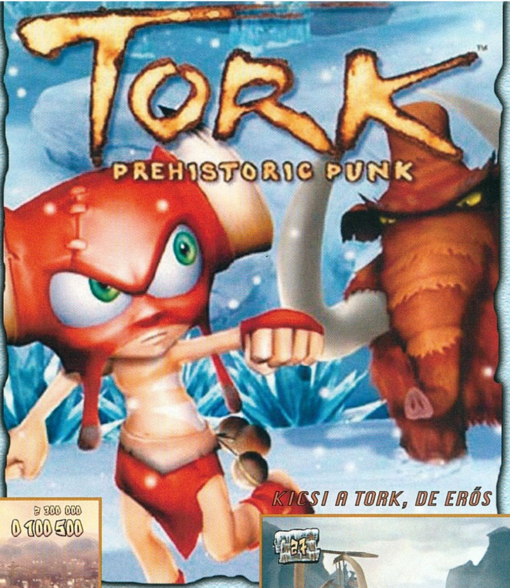
MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos

✔ értékelendő kezdeményezés, kellemes tartalmas darab
✕ nincs különösebb hibája

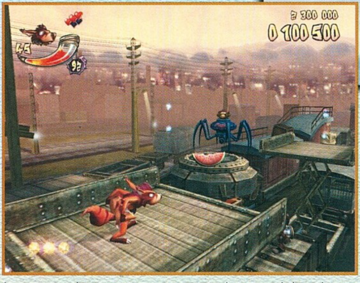
8.5 pont



Sajnos gyakran hallok mostanában olyan véleményeket az Xbox-ról, mi szerint nincsen túl jól eleresztve platform témában, pedig ez így szerintem nem teljesen igaz. Elfogadom, hogy a PS2-es Ratchet és Jak szériával nem sok más játék vetekedhet, de azért X-en is akadnak szépszámmal figyelemre méltó multi fejlesztésű, és exkluzív platform játékok. Ez utóbbiak tárházát bővíti a **Tork – Prehistoric Punk** is, amely egy mesebeli prehisztorikus világba kalauzol el bennünket. Igen hálás téma ez számomra, hiszen hosszú éveken át paleontológusnak készültem, és azóta is nagy tisztelője vagyok szegény kis kipusztult dínóknak. Gyakran mosolygok olyan régi filmeken, ahol együtt mutatják őket az ősemberekkel, hiszen még egyes dínófajok egymással való találkozására is igen csekély volt az esély a több tízezer km-es földrajzi, és több tíz-, vagy százmillió éves időbeli eltérő megjelenések miatt, az első emberekről nem is beszélve. Persze ezt egyáltalán nem róhatjuk fel egy olyan aranyos platform játéknak, mint a Tork.

BEMUTATJUK TORKOT

Tork, a kis prehisztorikus pánk, egy kőkorszaki harcias kissrác. Egy szomorú napon a gonosz Orgus elrabolja Tork papáját, aki ezután Yokhoz, a varázslóhoz siet segítségért. Tőle tudjuk meg,



hogy Orgus-nak a papa varázserejére van szüksége, és mivel Torknak is jutott belőle, így ezáltal ő is veszélybe kerül. De ő ahelyett, hogy elbújna, inkább varázsereje segítségével elindul, hogy kiszabadítsa az apját.

TORK IRÁNYÍTÁSA ÉS VARÁZSEREJE

A bal analóg karral mozoghatunk és az A-val ugrunk. Az X-szel használhatjuk parittyánkat, amely nunchaku módjára pörög körülöttünk, hogy mindent és mindenkit lekaszabolhassunk, aki a közelünkbe ér. A fegyverünket el is hajítjuk bumerángként a B-vel a távolabbi tárgyak, vagy ellenségek lezúzására. Ha a B-t hosszasan lenyomva tartjuk, akkor egy jóval erősebb támadást indíthatunk. A varázsló megtanít minket használni a varázserőnket is, ugyanis Tork képes átváltozni egy fenevaddá: kezdetben egy jetivé, később egy karmos tatu-féle állattá, majd az utolsó pályákon egy sárkány-róka keverékké. Ezt akkor tehetjük meg, ha a sok ellenfél lekaszabolása során megtelik a fury (dühöngő) kürtünk, majd megnyomjuk az Y-t. Mindegyik fenevadnak más-más speciális képessége van. Közben ahányszor összegyűjtöttünk 50-50 kristályt, annyiszor hajthatunk végre egy kolosszális varázslatot az L+R-rel, amely során mindenkit elpusztíthatunk a közelben. Azt fontos tudni, hogy amellett, hogy fenevadként sokkal erősebbek vagyunk, még sérthetetlenek is leszünk. Sajnos csak átmenetileg élvezhetjük varázserőnk előnyeit, ugyanis ha a kürt kiürült, újra visszaváltozunk Torkká.

YOK'S PEAK

Miután végighaladtunk a könnyed gyakorlópályán, aminek még alig van köze az igazi játékhoz, Yoknak, a varázslónak a kunyhójánál találjuk magunkat, amely a hegy csúcsára (Yok's Peak) épült. Mindig innen választhatjuk ki a következő pályát, amelynek a bejáratát egy fénylő kék kör jelöli. Küldetésünk során különböző cuccokat kell megszerezni, pl. a jeges pályáról a megfagyott Pterodactylus-t (egy repülő őshüllő), a lávás pályáról az izzó követ, hogy felengedjük azt stb. Ahogy később megszereztük az időkövet, a prehisztorikuson kívül más korokba is elutazhatunk.

Harcolhatunk várkastélyokban, vonaton, vagy egy futurisztikus robotvárosban is. Általában csak végigverekedjünk magunkat a pályán egy megszokott platform játékhoz hasonlóan, de néha a megszokottól más játékstílussal is találkozhatunk, például amikor egy mező ösvényén követünk hosszasan egy gépezetet, vagy amikor a felélesztett Pterodactylus-szal eredünk repülve (mint a Turok Evolutionben) Red Boran nyomába, aki segíteni tud Tork apjának megtalálásában.

Az életünk számát a kis Tork-fejek jelölik, az életerőnket pedig a szívek mennyisége. Előbbiből ritkábban, de az utóbbiból bőségesen találunk utánpótlást. A pályákon sok-sok checkpoint van, amiket egy lógó kör alakú vaslemez megkongatásával aktiválhatunk. Az egyes pályák meglehetősen hosszúak, és néha igen nehezek, de szerencsére 2-3 főrészből állnak, amiknek a teljesítésük esetén már akkor sem kell a pálya elejéről kezdenünk a játékot, ha minden Tork-fejünk elfogyott. A pályák végén aztán mindig találunk valamilyen komolyabb kihívást, vagy egy főellenséget. Az egyik első pályán, a jeges pályán például egy hatalmas mamut kerget minket hosszasan, mint ahogy azt egy kardszárnyú delfin is tette azt a DC-s Sonic-kal is, ha még emlékeztek rá. Ahogyan azt megszokhattuk már, itt is taktikusan kell a főellenségeket legyőzni. Egyébként ahol szükség van rá, hogy fenevaddá változzunk (pl. a főellenségeknél), ott úgy is bőven támadnak ránk apró állatkák, amiknek az aprításával hamar megtelik a fury kürt.

SZEMÉLYES VÉLEMÉNY

A pályák szerintem igen ötletes kialakításúak, változatosak, és sémájában hasonlítanak egymásra. Van itt kérem szépen esőerdő, sivatag, temető, szennyvíz csatorna, vonat, futurisztikus robotváros stb. Minden pályának megvan a maga sajátos állat- és növényvilága. Például a jeges pályán mamutokkal és eszkimókkal találkozunk, a lávás pályán kicsi tűzokádó sárkányokkal és hatalmas Pteranodonokkal (egy repülő őshüllő), a sivatagi pályán Triceratops-okkal és Velociraptorokkal, a temetős pályán (amely leginkább a Maximus-ra emlékeztetett) kísértetekkel és csontvázakkal stb. A megjelenítés teljesen meseszerű, minden lénynek egyedi aranyos kis külsőt kölcsönöztek, ennek köszönhetően a játék sok mindennek mondható, csak erőszakosnak nem.

A pályákon törzsi bennszülöttes akciózenék szólnak, amelyek jól passzolnak a pályák hangulatához, mégsem nevezném ezeket kiemelkedőnek, csak úgy mint a játék hangeffektjeit, amik szimplán csak rendben vannak.

Bármennyire is szerettem volna, sajnos már nem volt időm teljesen végigjátszani a stuffot, de információim alapján már csak max. egy-két pálya volt hátra. A legalább egy tucat pálya, még ha igen hosszúak is, és általában csak másodszorra, vagy harmadszorra teljesíthetőek, nem biztosítanak hosszú hetekig tartó szórakozást. Persze az is igaz, hogy én nagyrészt csak végigrohantam rajtuk, és rengeteg titkot hagytam felfedezetlenül. Szerencsére később is vissza lehet jönni, és ha ezáltal elegendő pontot gyűjtöttünk, megnyithatjuk a négy bonusz pályát is, amelyeket piros körrel jelölnek Yok kunyhójánál.

A hangulatról gondoskodik a pergő játékmenet, és a remek irányíthatóság. A kamera pozíciója legtöbbször nem változtatható, de a platformról platformra ugrálgatás nem okoz gondot, főleg, hogy sejtésem szerint elegendő csupán jó irányba ugorni, a játék automatikusan korrigálja az érkezésünk pontját. Ha elkapott minket a hév, akár egyetlen lendülettel végigrohanhatunk a pályán, és ez gyakran gyümölcsözőbb, meg persze hangulatosabb is, mintha óvatoskodnánk.





VÉGSZÓ

Megnéztem néhány netes review-t is a játékról, majd el is olvastam egy komolyabbat, melyben a Tork végig mint unalmas és közepes egyhangú 5 pontos játékként lett beállítva, és a kedves tesztelő a technikailag közepes grafikát sérelmezte. Egyszerűen nem tudom felfogni, hogy mi volt a konkrét baja az illetőnek – lehet, hogy túl gyerekesnek találta? Ki nem állhatom az ilyen megfáradt száraz kritikusokat, akik elsiklanak az összhang, vagyis a hangulat mellett, és elvesznek a (pl. technikai) részletekben. Szerintem a Tork ötletes és aranyos, ami egyaránt igaz a grafikára, a történetre, és a játékmenetre is, és hála a nagyszerű játszhatóságának, élvezet vele játszani. Senkit ne tévesszen meg az első gyakorlópálya laza és könnyed játékmenete, a többi pályán már bőven van kihívás, főleg ami főellenségeket illeti. Igaz, vannak nagyobb volumenü stuffok is a stílusban, és lehetne kicsit hosszabb is, de a Tork mindenképpen jó platformer.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

TORK: PREHISTORIC PUNK

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
dd 5.1

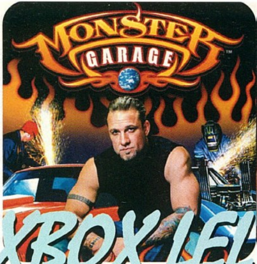
✔ ötletes és aranyos
✕ kicsit rövid

6.5 pont

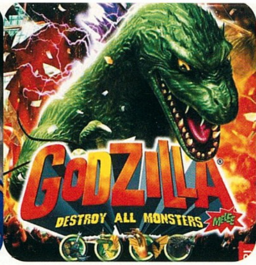


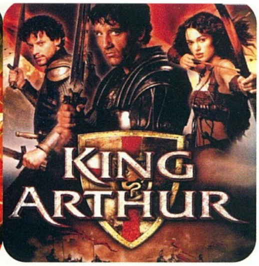
MARTIN BELESZÓL!

Bocs, de ezzel nem volt időm játszani, mert egy Tauren huntert tuningoltam a World of Warcraft open bétájában...









XBOX LELTÁR

MONSTER GARAGE

Életem első Xbox Leltárát szeretném Böjtös Gabi emlékének szentelni (béke poraira :), és a felsorolt játékokat minőségi sorrendben felsorolni. A Monster Garage egy kőkemény tuningolós játék (mintha láttam volna azonos címmel egy sorozatot is valamelyik műholdas csatornán...). Olyannyira elmerülhetünk a szakma rejtelmeiben, hogy gyakorlatilag időnk 90%-át a műhelyben töltjük. Meg is ijedtem, hogy az egész stuff csak szereIgetésből áll, és a végén ki sem próbálhatjuk a verdákat. Szerencsére, vagy mint utóbb kiderült sajnos, 2-3 óra játékidő után tesztelhetjük őket. Gyakorlatilag teljesen realisztikus, a valóságban is létező kocsikat bütykölünk össze (méghozzá vagy tízszer bonyolultabban és részletesebben kidolgozva, mint a GT-ben, vagy az Undergroundban), egyetlen különbséggel. Mindegyikre felszerelhetünk valamilyen különleges fegyvert (pl.: lángszórót), aztán egy speciális arénában teljesíthetünk konkrét pusztítós feladatokat. A játéknak ez a része nagyon gyenge: a feladatok unalma-



sak, a grafika PS1 szintű, a fizikája pocsék. A szerelgetős rész viszont nagyon korrekt, és ráadásul még hangulatos is. A Tutorial elvégzése után viszonylag hamar megtanulunk mindent. Minden feladat egy kis listán szerepel, mégpedig hogy mit kell rendelni, leszerelni a kocsiról, és barkácsolni a rendelt elemekből. Ez utóbbi munkákat 4 segítőtárs végzi, akik közül mindig válogathatunk, hogy ki a legalkalmasabb egy adott feladatra. Az alkatrészeket mi magunk szedhetjük le automatikusan, vagy manuálisan. Ez utóbbinál frankón nekünk kell csavarozni, fúrni, vagy forrasztani. Közben folyamatosan telik az idő, és minden meghatározott ideig tart. Általában egy hetünk van rá, hogy egy közönséges verdából egy tuningolt szörnyet varázsoljunk. Témájának köszönhetően igencsak rétegjáték!



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3 pont

SNK VS. CAPCOM: SVC CHAOS

Folytassuk a sort egy 2D-s verekedős stuffal. A játékról már hosszasan beszámolt Reiker kollega a 74. Konzolban, akinek a retro tudása előtt mindenképpen meg kell hajolnom, bár (laikus) véleményem szerint egy kicsit lehúzta a játékot. A stuff elsősorban a Street Fighteres, és King of Fighteres karaktereket vonultatja fel, de mint ahogy arra Reiker is rámutatott, találunk szereplőket egyéb klasszikus játékokból is, mint a Metal Slug, Mega Man Zero, Dark Stalkers, vagy a Samurai Showdown.

A játékmódok közül csak a sima Arcade és a Survival érdemleges, de pl. Reiker hiányolta a csapatjátékot. Van viszont egy érdekes Color Editünk, ahol megváltoztathatjuk bármely szereplő ruháját, egy galériánk, és egy Xbox Live módunk, ahol bármikor játszhatunk online egy-egy fanatikus japán sráccal. A legtöbbet talán Saggattal nyomultam, mert nagyon odavagyok a thaibokszért.



Tény, hogy a grafika még a 2D-s stuffok között sem éppen a legjobb (bár azért akadnak szép pályák), de az irányítással nekem speciel semmi bajom nem volt. A speciális ütések és a varázslatok is könnyedén behozhatóak. Véleményem szerint kicsit ellentmondásos tény, hogy valaki a jelenleg létező legerősebb konzolra ilyen grafikailag elavult játékot vásárol, hiszen akkor már mennyivel hangulatosabb egy eredeti 8 bites gépen nyomulni ilyen stuffokkal – vagy nem? Persze az is igaz, hogy régen elképzelhetetlen lett volna ez az utóbbi időben olyan népszerűvé vált divat a 2D-s bunyós stuffok körében, hogy a legkülönbözőbb játékok szereplőit válogatjuk össze egy közös játékba.



MÁS VERZIÓ: PS2

6 pont

GODZILLA: SAVE THE EARTH

Megmondom őszintén, hogy nekem nagyon bejöttek kiskoromban a Godzilla filmek, fel is vettem egy német csatornáról az összes részt. Jót nevettem, amikor Martin írta, hogy kiröhögték a Godzilla gyűjteményét :), pedig én is imádtam a sok-sok egzotikus böszme szörnyet a sorozatból.

A Godzilla, mint ötlet megszületése, a japánok atomsugárzás elleni félelmeinek tudható be, de időközben Hollywoodot is megfertőzte, gondolok itt elsősorban a közepes sikerű, de látványos *Godzilla* mozifilmre (Roland Emmerich), de az *Elveszett világ*ban látott városi T-Rex ámokfutás is Spielberg gyerekkori Godzilla rajongásának tudható be.

A városrombolós intro rögtön elnyerte a tetszésemet („Godzilla ahhhh..."), és a menü sem okozott csalódást. Tetszett a sok-sok választható (és még annál is több rejtett) ismerős szörny. Először megijedtem, hogy ez csak egy sima 3D-s



verekedős stuff, csak épp nem japán ürgékkel, hanem szörnyekkel, de aztán láttam, hogy egyéb feladataink is vannak a játékban. A küzdelmek gyakran forgalmas városokban zajlanak, ahol igencsak leamortizálhatjuk a sérülékeny lakóközösséget. Az irányítás nem túl bonyolult, és viszonylag bőséges támadásfajta áll a rendelkezésünkre, nem is beszélve a speciális képességekről, pl. Godzilla híres sugárnyalábjáról. A szörnyek korrektül néznek ki, de a pályák, azaz a városok makettjei hagynak kívánni valót maguk után. A hangeffektek, csak úgy, mint az egész játék stílusa, kellemes emlékeket ébreszthet a Godzilla rajongókban. Nem olyan rossz játék ez, hárman vagy négyen már egész jó móka lehet (bővebb infó Csipitől: 78. Konzol).



MÁS VERZIÓ: PS2

6 pont

KING ARTHUR

Véleményem szerint már biztosan jóval több Artúr királyos film készült Hollywoodban, mint ahány Star Trekes. Mind közül a kedvencem még mindig az *Első lovag* (Sean Connery-vel és Richard Gere-rel), de ez a legújabb változat sem bizonyul olyan rossz alkotásnak, bár itt még *Camelot*, és a *Kerekasztal lovagjai* megalapítása előtti eseményekről szól a történet. A film alapján készült kaszabolós játékban – a Two Towers-hez hasonlóan – a mozifilm akciórészeit feldolgozva haladhatunk előre a történetben. A pályák elején többféle harcos közül is választhatunk, és lehetőség van a képességeik fejlesztéseire. Az átvezető kisfilmek nem éppen DVD minőségűek, és a játék grafikája sem egy akkora nagy szám, de a helyszínek tényleg szépek. Az irányítás és a játékmenet kellemes, a zenék pedig kellően „kalandfilmesek". A pályákon folyamatosan informálnak minket a különböző gombki-



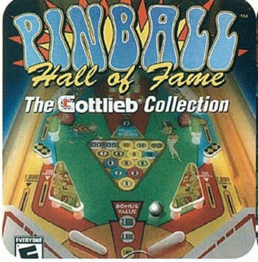
osztásokról, ami aszerint változhat, hogy gyalogosan, vagy lovon harcolunk. A nagyobbacska szabadtéri pályák ellenére, az útvonalaink sajnos eléggé lineárisak.

A King Arthur véleményem szerint egy egyszerű Two Towers klón, viszont ha nem is minőségibb, de legalább érdekesebb nála. Egy aránylag kellemes hangulatú, könnyen emészthető akciójátékról van szó, amely még egy egész jó kis kooperatív módot is tartalmaz. Kár, hogy Csipi szerint (78. Konzol) egy fél nap alatt végigjátszható. Szerintem elsősorban csak akkor ajánlott a beszerzése, ha nagyon tetszett a film. A többiek inkább a Return of the Kingel, vagy a kettővel jobbra lévő Forgotten Realms-szel próbálkozzanak.

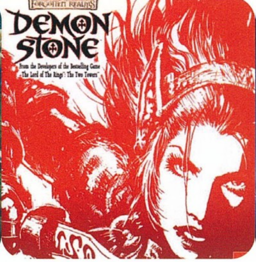


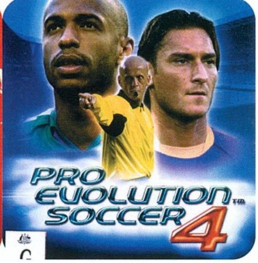
MÁS VERZIÓ: PS2, GC

6 pont









PINBALL HALL OF FAME

Nahát, hogy miket meg nem tud az ember. A Las Vegas Pinball Collector's Clubnak van a világ legnagyobb flippergyűjteménye, ugyanis több, mint ezer eredeti játékgépet tudhat magáénak, amelyeket felújítási munkálatoknak vetett alá, hogy a Las Vegas-i Pinball Hall of Fame árkádmúzeumnak adományozza azokat. A játékban a leghíresebb gépek közül próbálhatunk ki 7-et, és még egy-két egyéb játékgépet, melyek mindegyikének komoly története van. Mindegyik asztalnál másmás feladatunk lesz, melyeket ha teljesítettünk, megnyithatunk egy bajnokságot, és még két további játékmódot. A játék akár négyen is játszható (felváltva), és támogatja az Xbox Live-ot is. A golyót a jobb analóg karral lőhetjük ki, a L/R-rel üthetjük vissza, és a bal analóg karral lökdöshetjük az asztalt, már amíg le nem tiltanak minket.



A golyó mozgása, a grafika, a hangok, és a játékélmény is full realisztikus. Nagyon tetszett, hogy a kamera folyamatosan követi a golyót, de ha ez nem tetszene, választhatunk a 6 remek kamera beállítás közül. Nem egyszerű játék, de hát vannak könnyebb és nehezebb asztalok is. Tényleg egész jó móka ez a virtuális flipperezés, főleg ilyen igényes megvalósítás mellett, csak felvetődik bennem, mint laikusban a kérdés, hogy ez a játék kinek készült ? Ha nem érdekel a flipper, úgysem veszed meg. Ha pedig érdekel, úgy is élőben nyomod, vagy nem ? Persze ha csak úgy véletlenül a kezedbe kerül, akkor biztos jól elleszel vele, de ez ritkán fordul elő. Például, ha tesztelő vagy a Konzolnál. :)



MÁS VERZIÓ: PS2

6.5pont

HOT WHEELS STUNT TRACK CHALLENGE

Ez a játék bizony kellemes meglepetést okozott nekem. Már az első ugratós küldetésnél megtetszett, de a versenyzős részei már baromira bejöttek. Végig is toltam vele egy egész éjszakát. A stuff játékmódjait gyakorlatilag három fő csoportra oszthatom. Az egyikben a Crazy Taxi Crazy Box játékmódjaihoz hasonló ugratásokat, és egyéb faramuci feladatokat kell végrehajtanunk, pl. biliárdgolyókat kell beterelnünk a lukakba. A másik fő játékmódban felső nézetből kell egy kisebb labirintusban érméket gyűjtenünk. A harmadik a legjobb, a verseny. Ennek bizony full árkád feelingje van, és leginkább a DC-s San Francisco Rush 2049-re emlékeztetett. 20 feladatból 19-et elsőre sikerült teljesítenem, legalábbis bronzra, de az aranyért már meg kell szenvedni. Vagyis a játszhatóság kiváló, mégis van a játékban kihívás. A grafika megjelenésre legfeljebb csak jó, de a pályák sok-sok árkád elemekben (pl. óriás-



polipok, kalózhajók stb.) bővelkednek, a tengerparti pálya pl. nagyon szép. Az autók sebessége rendkívül gyors, főleg boost esetén, és még akkor is akadozástól mentes. A kocsik szerencsére nem tűnnek apró matchbox-oknak (kivéve a felsőnézetes érmegyűjtős feladatoknál), a belsőnézet pedig baromi jó. Hatalmasakat ugrathatunk, a levegőben trükközhetünk, a 360 fokos vertikális spirál pályafordulatok pedig királyak. A zenék is bejöttek, egyedül a szavatossággal lehetnek gondok.

Egy éjszaka alatt elvittem a feléig, de az összes arany megszerzése (a sok-sok rejtett kocsihoz) mondjuk egy szűk hét. A játék szerencsére négyen is játszható mindegyik játékmódban, méghozzá osztott képernyőn, system linken, és online is.



MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

7 pont

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE

A Demon Stone tovább bővíti a kaszabolós játékok listáját, de ezúttal nem egy filmes adaptációról van szó, hanem egy olyan játékról, amely egy egész regénysorozat alapján készült. Akit bővebben érdekel a téma, az olvassa el a Dae két oldalas cikkét a 76. Konzolban.

A Demon Stone – hasonlóan a Gyűrűk Urához – egy fantasy világban játszódik. A három hős, egy harcos (Rannek), egy varázsló (Illius), és egy csavargó (Zhai) útnak indulnak, hogy a Demon Stone börtönből megszökött két gonoszt – Ygorlt és Slaad – kézre kerítsék, mielőtt azok egyesítenék a pokoli seregeket. Ahogy arra már Dae is rá mutatott, ez a játék is nagyban hasonlít a Two Towers szerkezetére. Viszont az tetszett, hogy bármikor, akár harc közben is váltogathatunk a különböző képességű karakterek között. A pályákon sok-sok extra kincs lelhető fel, és a



végén tapasztalati pontokat szerezhetünk, melyeket testvériesen oszt el a karakterek között a gép. A zenére, a játszhatóságra, és a grafikára igazán nem lehet panasz. A pályák nagyon szépek, és jól vissza adják ennek a fantasy világnak a hangulatát. A bányás, és egyéb dungeonös részek persze már nem olyan látványosak. Rengeteg ork, és egyéb ellenség ront ránk egyszerre, és mindezt teljesen akadozás mentesen jeleníti meg a gép, még amellett is, hogy gyakran a háttérben is láthatunk más mozgolódásokat. A Demon Stone kicsit tucatjáték ugyan, de a hack'n slash stílus kedvelőinek mindenképpen kellemes szórakozást ígér. Talán csak a multiplayer hiánya róható fel neki.



MÁS VERZIÓ: PS2

7.5pont

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Valahogy sosem érdekelt igazán a foci. A tornaórákon inkább a kondi részlegbe vonultam, a közeli focipályára pedig többnyire thaibokszolni jártunk. A komolyabb tippmixes múltamnak is inkább matekos alapja volt. De hát itt van nekünk a tapasztalt és nagyra becsült Csipi bácsikám, aki egy meglehetősen korrekt cikket kanyarított a PES4-ről (77. Konzol), ami legfőképp annak tudható be, hogy legalább ebben a stílusban vérprofi az öreg (bocsesz, he-he :). A játék tényleg nagyon hangulatos, játékos barát, és tartalmas (az X-esben online játékmód is van). A sportkommentátorok változatos szövege kifejezetten tetszett, főleg amikor németül drukkolt a hazai válogatottunknak: „UNGARN GREIFT AN!". Kár, hogy első ránézésre engem leginkább egy SNES játékra emlékeztetett, ahogy a gyatra, puritán füvön szaladgált a sok kis műtyür figura. Néhány másik pálya, a visszajátszások, és a különböző kamera beállítások ugyan javítottak valamit a kezdeti vélе-



ményemen, de láttam már ennél jóval szebb sportjátékot, főleg ami a játékosok lemodellezését illeti (pl. az ESPN 2K5 sportstuffjai). Csipi szerint sokkal szebb a FIFA-nál, képzelem akkor az milyen ronda lehet. :) Ettől függetlenül jól néz ki a játék, a focisták tényleg élethűen viselkednek, és a grafika egyébként sem minden, csak hát egy Xbox 3. helyezettől (játékvásárlási tanácsadó) szebb grafikát vártam. De mindenképpen meg kell adnom rá a 9.5-öt, mert félek a népharagtól, és különben még Csipi is hozzám vágná a 129 centis projektorját, oszt' nem tudnának min Goldeneye-ozni a Martinnal (úgy is a Halo, a Serious Sam, és a Metroid Prime a királyok, he-he-he...:).

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2

9.5pont

PORSZÍVÓM VAN ÉS NEM FÉLEK HASZNÁLNI!

ELŐSZÓ – KRISZTIÁN

Biztosan minden X-es emlékszik még Blinx-re, a porszívós kis macsekra (55. Konzol). A Microsoft exkluzív platformjátéka egy különleges világba engedett betekinteni minket, ahol az időt egy hatalmas időgyárban készítik, és innen szállítják el minden létező világba. Az itt dolgozó macskák folyamatosan figyelik a világ „idejét", hiszen hiba esetén időkristályok keletkeznek, amelyek később szörnyekké válnak. Az ilyen gikszerek elhárítására szakosodott a takarítóbrigád, köztük Blinx is. De a malacképű időrabló Tom-Tom bandának köszönhetően megtört a B1Q64-es világ ideje, és ellopták az időkristályokat, a hercegnőt pedig elrabolták. Egyedül Blinx az, aki elindul ebbe a világba segíteni kis szerszámával, egy porszívóval a hátán. Idáig nem is különbözött sokban az egész egy szokványos platformjátéktól. Gyűjtögettünk, tuningoltunk, és egyre nagyobb szörnyekkel küzdöttünk meg. Az igazi különlegessége ennek a játéknak az időkristályok begyűjtése volt, hiszen segítségükkel uralhattuk az időt. Megállíthattuk, gyorsíthattuk, lassíthattuk, felvehettük, vagy visszatekerhettük. Ezek mindegyike az előrehaladást, szörnyek legyőzését, vagy titkok feltárását szolgálta. Az első három még egyszerű, de az utolsó kettő használata már furfangosabb feladatokhoz kellett.

És most nézzük milyen újításokat kínálnak nekünk a **Blinx 2 – Masters of Time & Space**-ben. Tekintettel arra, hogy a menyasszonyom már töviről-hegyire ismeri Blinx világát, úgy gondoltam neki adom a játékot, hogy írjon róla, de természetesen én is nagyító alá vettem.









ELŐSZÓ – BEATRIX

Azoknak, akik hasonlóan simulékony, könnyen emészthető játékot vártak mint a Blinx első része, csalódást kell okoznom, hiszen ez nem egészen az, amire számítottunk. A hosszadalmas, kissé erőltetett bejátszások alatt bontakozik ki előttünk a sztori: a macskák a malacszerű lények ellen harcolnak, és fordítva, ami eddig nem is lenne újdonság, csakhogy az érdekes az egészben az, hogy a játék felében az ellenséget kell irányítanunk. Ez elsőre elég furcsa volt nekem, amivel biztos, hogy nem vagyok egyedül, de a negyedik óra játék után a sok új dolog ellenére is élvezhetővé, sőt hipnotikussá vált...

MARTIN BELESZÓL!

Családi teszt, hát ez haláli... ilyet is csak az 576 Konzolban találsz, az tuti! Hát, ha még látnátok, hogy Beatrix milyen klassz kiscsaj. :) A játék? Az egy kicsit olyan... izé. Mint a többi.

VÁLTOZÁSOK IDŐBEN ÉS TÉRBEN – BEATRIX

A játék megkezdése előtt már érezhető a számtalan újítás egyike, ugyanis saját ízlésed szerint alakíthatod ki Blinx külsejét, szó szerint a tetejétől a talpáig, sőt még nevet is adhatsz neki! Ezután pedig kapsz magad mellé még három másik kandúrt is, akik majd néha-néha a játék egyes részein veled tartanak. Ez a te egyik csapatod, a Time Sweepers. Az első pálya végignyomása után az ellenség oldaláról is betekintést nyerhetsz a dolgokba, hiszen a játék felét egy malacfejűvel kell végigcsinálnod. Természetesen ennek a karakternek is olyan ruhát, kinézetet és nevet adhatsz, amilyet csak szeretnél. Blinx-szel a feladataid ugyanazok, mint az előző részben, vagyis a szürreális világokban a porszívód segítségével lődözni a még szürreálisabb ellenfeleket bombákkal, kukákkal, gumiabroncsokkal, stb... De még így is van bőven újítás, ugyanis minden pálya előtt van egy gyakorlópálya, amit ha végigcsináltál, kapsz új dolgokat Jimmy-től, a boltos macsektól, pl. itt kaphatod meg az időkristályokat (megállító, felgyorsító, visszatekerő, stb.) és itt gyakorolhatod be a használatukat is. Újdonság még, hogy a jobb analóg kar benyomásával célozni is tudsz, hogy Blinx pontosan hová lője ki a porszívója tartalmát, így könnyebb elbánni pl. a repülő ellenfelekkel. A Blinx első részével ellentétben itt csupán három azonos színű kristályt kell felvenned ahhoz, hogy meglegyen a lehetőséged az idő irányításához, és még csak nem is kötelező ezeket pont egymás után felvenned, mert a képernyő alján ezeket automatikusan csoportosítja a játék. Lesznek olyan részek, ahol hirtelen lelassul majd az idő, ugyanis egy hatalmas ágyú nyílzáport lő feléd, ekkor a képernyőn egy nyíl mutatja majd, merre kell elhajolnod előlük (mintha ezt már láttam volna a Matrix háza táján... :). A B gomb lenyomásával dobozokat üthetünk szét, hogy hozzájuthassunk a tartalmához.

Miután megkapod az ellenfél, vagyis a malacképű fazon irányítását, és elkezdenél egy pályát, vele is gyakorlópályákat kell végigcsinálnod, ami bevezet a „lopkodás" csínjaiba, ugyanis a feladatod vele nem más, mint a macskáktól ellopni különféle cuccokat. Ezt lehet lopakodva, vagy gyilkolászással is tenni, ezekben fegyverek (csúzli, baseball ütő, kalapács, lőfegyverek tucatjai) és többféle furfangos segítséged is akad, pl. banánhéjat dobhatsz eléjük, hogy kifeküdjenek, vagy egy hasonmás robotot küldhetsz eléjük figyelemelterelés céljából, nem utolsó sorban pedig még az időt is megállíthatod, akárcsak Blinx-nél. A röfivel szintén tudsz dobozokat szétütni, de van még egypár olyan tulajdonsága, amire csak ő képes, többek közt rudakon tud felmászni, a ház oldalán tud araszolni, kapcsolókat tud aktiválni, tankot tud vezetni, és a földön kúszva tudja kikerülni a lézersugarakat, amik a zsákmányt védik. Ha sikerült ellopnod az adott cuccot, B gombbal tudod zsákba rakni, hogy aztán a hátadon cipelhesd egészen a pálya végéig, mindeközben vigyázva a (nagyrészt) éberen őrködő cicusokkal. Az előző részben megismert csillogó macskafej-emblémát, amit titkos helyekről furfangos módokon tudtál megszerezni, most is gyűjtheted mindkét féllel egyaránt. Ha már begyűjtöttél belőlük egy bizonyos mennyiséget, kapsz egy viccesnek éppen nem nagyon nevezhető (pedig nevettetés lenne a célja...) rövid bejátszást, amit mindkét félnél a főhadiszálláson tudsz a *Theathre* ajtó mögött megnézni. Apropó, főhadiszállás! A macskáké a Time Factory, a röfiké pedig a Tom Tom Base. Itt tudsz mindkét féllel bemenni a boltoshoz, ahol vásárolni, de eladni is tudsz, valamint beszélni magával a boltossal, és ő fog téged mindig a gyakorlópályákra küldeni (a macskáknál Jimmy, a röfiknél Carlos). Itt a főhadiszálláson vannak a pálya teleportálók is, innen tudsz visszajutni egy régebbi pályára, vagy előremenni egy újba. Ahogy az már lenni szokott, itt is minden pálya végén van egy főellenség. A grafika kifogástalan, a pályák gyönyörűek és változatosak akárcsak az előző részben. A titkok még titkosabbak, a kincsek még csillogóbbak, mint valaha.

TIME SWEEPERS VS. TOM TOM GANG – BEATRIX

A főmenübe jutva a történetes mód alatt találhatjuk a VS módot, amibe belépve kétféle dolog közül választhatunk. Az egyik a VS Play, amiben akár négyen is játszhatunk egymás ellen, osztott képernyőn. Mindenki választhat magának csapatot, választhattok pályát is, és többek közt időlimitet is kiszabhattok. A cél: kinyírni az ellenséges csapatokat a különféle fegyverek segítségével. Ezt egyébként a történetes módban is van alkalmad kipróbálni, mert egy párszor meg kell majd küzdened a gép csapata ellen. A másik a Prepare for Battle, amiben a már mentett csapatoddal játszhatsz a másik fél mentett csapata ellen. A történetes módba belépve szintén két opciót kapunk, vagyis a választási lehetőséget, hogy egyjátékos módban, vagy kooperatív módban szeretnénk-e játszani. Kooperatív módban max. ketten, osztott képernyőn van lehetőség. Jó móka, érdemes kipróbálni!

VÉGEZETÜL – BEATRIX

A Blinx 2 nagyban rátett egy lapáttal az előző részre, mind ami az ötletességet, és a hangulatot illeti, mégsem vagyok teljesen elégedett, hiszen az a sokk, ami a játék elején ért a sok új (és megjegyzem kicsit fura) dolog miatt, még érezteti hatását és meghatároz. Vegyesek az érzelmeim a második rész iránt, úgyhogy a pontozást átengedem inkább kevésbé elfogult páromnak, Krisztiánnak.

UTÓSZÓ – KRISZTIÁN

Blinx világa eléggé egyedi. Az előszó részben is látott várfalak, bányák közötti, csillogó barlangbeli, vagy havas pályák megjelenésre eléggé szürreálisak, aminek témájához igen jól passzol a zene is. Ez persze érthető, hiszen egy olyan világban játszódik, ahol megzavarták az időt. A játék grafikája szimplán szép, bár például a víz megjelenítése egészen csodálatos. Blinx jól néz ki, de a szörnyek kicsit egyszerűek. Az irányítás egyszerű, a játékmenet viszont – ahogy haladunk előre – egyre nehezedik. A folytatás, ha elsőre furcsa is a Blinx rajongóknak, mindenképpen színesebbé teszi az előző rész játékmenetét, de lehet hogy akadnak akiknek az előző rész jobban bejön. Biztosan vannak akiknek a Blinx nem nyeri el rögtön a tetszését. A neten is eléggé vegyes véleményekkel találkoztam. Szerintem ne ítéljünk elsőre. A Blinx-szel játszani kell, hogy megszokjuk, és a harmadik-negyedik pályától, ha már kiismertük a játékot, meg a szürreális világát, rájövünk, hogy nagyszerű a hangulata, és jó pár hétre le is köt majd minket. Beatrix és jómagam is ezen a véleményen vagyunk.

Beatrix kisbea@vipmail.hu és
Krisztián rajkrisz@freemail.hu

BLINX 2: MASTERS OF TIME & SPACE

MICROSOFT / ARTOON

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
dd 5.1

✔ kooperatív mód, vs mód, ellenséges csapat irányítása
× ez az egyedi szürreális világ nem mindenkinek jön be rögtön

7.5 pont

A FESTÉKHÁBORÚ HŐSEI



Jaj, de szívesen elmennék már egyszer paintballozni! Végre kizökkentene ezekből az unalmas hétköznapokból. Ha nem lennének videojátékok, és a jó kis mozifilmek, én nem is tudom mit csinálnék, azt hiszem fölkötném magamat unalmamban. **(Nők, barátok esetleg? Martin)** Persze az is igaz, hogy amíg még nem köteleztem el magamat, addig ezek a virtuális mókák sem kötöttek le ennyire. Na nem mintha korábban csajozós típus lettem volna, csupán az „igazit" kerestem egy biztos családi háttérhez... :)

Akárhogyan is, baromi bulis lehet élőben egy ilyen félnapos deathmatch partit tartani. Egyszer ki is fogom próbálni, csak nem könnyű értelmes, megfelelő anyagi háttérrel, idővel és kedvvel rendelkező társaságot találni hozzá. Na mindegy, bobozni viszont már voltam (borultunk is egy nagyot :), a bungie jumpingból pedig köszönöm szépen nem kérek (főleg, hogy a Reality TV-n mutattak néhány kevésbé sikeres ugrást).

De hát mire is jó egy konzol ? Hát arra, hogy olyan helyekre juthassunk el, ahova egyébként soha nem jutnánk el, és olyan dolgokat próbáljuk ki, amikre csak ritkán, vagy egyáltalán nincsen lehetőségünk a valóságban. Az *Activision* **Tournament Paintball**ja által végre teljesülhetett a vágyam, és betekintést nyerhettem eme sportág / szórakozás rejtelmeibe és szépségeibe.

MI IS AZ A PAINTBALL ?

A Paintball egy – elsősorban az USA-ban – közkedvelt háborús játék, sőt már léteznek komolyabb bajnokságok is belőle. A játékosok általában szabadtéri pályákon és erdős terepeken csapnak össze egymással. Fegyverként egy festékpisztolyt használnak, amely bár elsőre nem tűnik veszélyesnek, de a hatalmas erejű löket miatt védőruha nélkül még ez a kis folyadékot tartalmazó golyó is komolyabb sérüléseket okozhat. (Piszkosul tud ám csípni. Néhány Jackass-es marha pont azzal szórakozott az egyik adásban, hogy alsógatyában paintballoztak. Jól tele is lettek kék-zöld foltokkal, de hát meg is érdemlik amilyen hülyék. :)







A BAJNOKSÁGOK

A bajnokságokat egy földgömbön választhatjuk ki, többnyire az USA déli részén. A helyszíneket csillagokkal jelölik, amelyek közül nem értem el mindet, de összesen 13-at számoltam. Természetesen a korábbi bajnokságok is elérhetőek maradnak. A 4 nehézségi szint mindegyike általában 3-3 bajnokságot tartalmaz. A bajnokságokon belül egy-egy találkozón max. 5 meccset kell lenyomni, ebből a sima küzdelmeknél 3-at kell megnyerni, a Capture the Flag-es meccseknél pedig a végső pontszámok összege számít. Mivel ez utóbbinál az 5 meccs mindegyikén komolyabb részpontokat is gyűjthetünk a zászló célba vitelén kívül (pl. az összes ellenfél legyőzésével), néha előfordulhat, hogy két tuti győzelem több pontot ér három egyszerűbbnél. A bajnokságok piramis jellegűen épülnek fel, vagyis ha pl. összesen nyolc csapat vesz részt rajtuk, akkor három csapatot kell legyőznünk a trófeáért. Ha legyőztünk egy csapatot, rögtön mentsünk.

A csapat létszáma 3-tól 7-ig terjedhet. Igaz én csak az 5-5 fős meccsekig jutottam el, de a Team Managerben összesen 6 rubrika áll a csapattagok rendelkezésére, ez velem együtt 7 fő. 14-en a pályán, húú az már igazi CS feeling, de a 10 (5-5) fős küzdelmek is már nagyon pörgősek voltak. Mivel minden meccsen különböző létszámú csapattal vehetünk részt, a Team Managerben folyamatosan kell válogatnunk a játékosok közül. Ahogy haladunk előre a szezonban, egyre jobb játékosok állnak a rendelkezéseinkre, és saját karakterünkhöz is egyre dögösebb felszerelést kapunk. Ráadásul folyamatosan kapunk tapasztalati pontokat, amivel tetszőlegesen fejleszthetjük karakterünk egyes tulajdonságait, amire szükség is lesz az egyre nehezülő bajnokságokon.

SZEMÉLYES TAPASZTALATOK

Kezdetben nehéz játék, de bele lehet jönni max. egy óra alatt. A Counter-Strike sem egyszerű játék, főleg nem profik ellen, mégsem lehetne rámondani, hogy sz*r a játszhatósága, nem igaz ?

Egyszerűen fel kell venni a ritmust, és legalább van benne kihívás.

Először nehezen különböztettem meg a csapattársaimat az ellenféltől, de aztán rágyüttem', hogy a társaim feje fölé ki van írva a nevük...

A Tutorialt mindenképpen érdemes egyszer végigcsinálni, hogy tisztában legyünk a különböző mozgástechnikákkal, és néhány egyéb trükkel.

Taktikusnak és gyorsnak kell lennünk. Próbáljunk meg az ellenfél hátába kerülni. A pályákon rengeteg fát, csövet, falat, hordót, és egyéb terepobjektumot találunk, ahol el lehet bújni.

Az ellenfeleket nem könnyű eltalálni, de általában már egyetlen találat is elegendő.

A társaim nem annyira hatékony támadók, mint mi, de nem is haláloznak el olyan hamar, mivel jóval óvatosabbak. A ravaszt folyamatosan nyomkodni kell, mivel nem gépfegyverrel rohangálunk.

Ha eltalálnak, nem esünk ki rögtön, hanem egy inga kezd el kilengeni, aminél ha pont akkor nyomjuk meg az A-t, amikor az a középső zöld részhez ér, akkor továbbmehetünk. Az inga lengése közben nem tudunk lőni, és ha közben még egyszer eltalálnak, akkor végünk, ezért érdemes végig fedezékben maradni, mert ha eltalálnak, gyorsan vissza tudunk húzódni, hogy „kiingázzuk" magunkat. Sajnos minél többször találnak el, főleg rövid időn belül, annál gyorsabban fog kilengeni az inga, vagyis még ha ügyesek is vagyunk, max. kétszer „ingázhatjuk ki" magunkat, utána már szinte lehetetlen betájolni a zöld részt. Ha az arcunkba kapjuk a festéket, mindenképpen kiesünk.

Ha kiestünk, akkor egy másik, még akcióban lévő társunk irányítását vehetjük át. Ilyenkor a kamerával a korábbi pozíciónktól sebesen átcikázunk az új karakterhez, ezáltal pontosan tudjuk, hogy a pályán hol vagyunk, és nem kell először feleslegesen kóválygnunk.

VÉGSZÓ

A Tournament Paintball egy botos FPS, kis adag Ghost Reconnal, és egy nagy adag Counter-Strikekal. A játék, már amennyire én meg tudom ítélni, félig-meddig sikeresen visszaadja az igazi paintballozás hangulatát, főleg egy nagyobbacska televízión, és egy komolyabb hangrendszeren. Vannak közepesen nagy szabadtéri, és kisebb speciális pályák is. A helyszínek eléggé változatosak, és bár nem néznek ki rosszul, nem is kimagaslóak. A Counter-Strike-nál mindenesetre szebb, de a Ghost Recon (főleg a második rész), és az Activision Cabella-s vadászjátékai mögött elmarad megjelenítésben, legalábbis szerintem. A hangeffektekkel nincsen baj, a meccsek közben pedig akciózenék, vagy kifejezetten Tony Hawkos dalok szólnak.

A meccseken védőszemüveget hordunk, ami nyílván élethűbbé teszi a játékot, de én jobban örültem volna, ha ezt ki lehet kapcsolni, mert így kevés hasznos képfelület marad a képernyőn.

Én mondjuk egyszerűen bezoomoltam a képet, de ez a szolgáltatás sajnos nem túl gyakori a tévéken. Külön gond, hogy még a festékpisztoly is tisztességes mértékben takarja a látóterünket, de azt legalább gombnyomásra át lehet tenni a másik kézbe.

A TP nem éppen a korunk egyik legkönnyebb FPS-e, de még mindig könnyedebb a játékmenete, mint mondjuk a Ghost Reconnak, és legalább van benne elegendő kihívás. Magával az irányítással egyébként nincsen gond. Valószínűleg a valóságban sem lehet nagyobb távolságokra pontosan célozni ilyen festékpisztollyal.

A játékot ugyan végig lehet játszani egy hét alatt (feltéve, hogy megbirkózunk az egyre keményebb ellenfelekkel), de az ilyen botos játékokat viszonylag gyakran elő szokta venni az ember, a multimódok pedig szintén javítanak a játék szavatosságán, de sajnos ezek az opciók csak system linken, vagy online érhetőek el. Mindenesetre akinek ez nem probléma, annak a játék legalább 0.5-1 ponttal többet ér.

Végre egy erőszakmentes akciójáték, amely kellően pörgős és taktikus. Az mindenesetre megnyugtató, és elgondolkodtató, hogy ezek szerint nem csak öldökléssel lehet jó kis FPS-t készíteni.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nem találtam meg a játék szépségeit. Én eddig 2x paintballoztam: az első alkalom felért egy komoly edzéssel, mert 10 perc múlva már köpni-nyelni nem tudtam a sok rohangálás és bujkálás miatt, másodszorra már jobban ment, de akkor meg egy csomó erőszakos idiótával „játszottam" együtt, és a játszottam szót most azért tettem idézőjelbe, mert ők ezt inkább vérre menő küzdelemnek vették: állandóan pofán lőttek azzal a ragacsos sz*rral, amitől a maradék kedvem is elment.

GREG HASTINGS' TOURNAMENT PAINBALL

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos, headset
xbox live (1-14), system link, dd 5.1

✔ pörgős és taktikus botos fps, counter-strike feeling
× nehéz, bele kell jönni, a védőszemüveg miatt kevesebbet látunk

7 pont

A HARAG NAPJA

FREE TIBET!

Bevallom könnyeket csalt a szemembe a speciális effekt és komputer-animációs veterán Sherry McKenna és Lorne Lanning által 1994-ben alapított kaliforniai székhelyű fejlesztő cég ars poeticája. Nem a következő generációs interaktív szórakoztatóipari termékek létrehozásában kiteljesedő missziójuk és nem is jelmondatuk, az „Oddworldi lakost minden otthonba!" hatott meg igazán, hanem a filozófia, amely minden a cég által készített eddigi játékot mélyen átitatott. Magam is csak az OI biográfia és az annak a részét képző inspiráló hivatkozások tüzetes átvizsgálását követően világosodtam meg, hogy miért olyan emberközeliek és lelket simogatóan kedvesek az Oddworld sorozat epizódjai. Az ok egyszerű, a csapat tagjai elkötelezett emberjogi aktivisták és lelkes természetvédők. Aki játszott már a jelen cikk végén található nyúlfarknyi Oddworld történelemben összefoglalt játékok valamelyikével az az említett dolgok fényében már maga is felfedezheti a párhuzamot a fejlesztők eszményei és azok digitális formában való kivetítése között: *Free Tibet – Free Mudokons*!

A VADÁSZ, AVAGY A JÓ ÉS CSÚF

Példaértékű bevezető animációval kápráztatja el az *Idegen Haragja* a gyanútlan játékost. Bogarak, különféle rovarok, kisebb állatkák gyülekeznek egy ködös, félhomály jótékony leple alatt burkolózó erdei tisztáson. A természet alkotmányának megfelelően a kisebbek áldozataivá válnak a nagyobbaknak, illetve... illetve csak válnának: mindannyian egyszerre válnak áldozattá, a legnagyobb, egy szőrős-szakállas, mogorva, szúrós szemű pofa áldozatává. Szikár, izmos-inas teste bőrökkel fedett, kobakján hetyke kalap, lábán az út pora által vastagon borította csizma. Nem tudhatni, hogy honnan jött és azt sem, hogy merre tart, bár ez most, hogy elkábított kis élőlények tucatjait gyömöszöli az oldalán lógó bőrtáskába nem is nagyon lenne ildomos megkérdezni tőle. Nem hiszem, hogy bárkinek is lenne hozzá bátorsága elnézve a láthatóan felajzott és a környéken láthatóan idegenként számon tartott Vadászt.

Egy leginkább valamiféle hüllőre hasonlító pofa sétál nem mondhatni, hogy éppenséggel a valaha látott legtisztább lelkiismerettel, ellenben minden kétséget kizáróan teljességgel gyanútlanul a tisztás közepére. Belebotlik az Idegenbe, elkapja tekintetét és meghűl benne a vér. Megtorpan, hisz érzi, sőt tudja, hogy az árnyalak csak rá várt. Rá, Boilz Booty bátyjára, a Buzzarton városának lakosságát jó ideje zaklató Blisterz Booty-ra. Menekülésbe fog, hisz más esélye nyilvánvalóan nincs. Mormotaszerű, egy parton fuldokló halat a folyóba épp visszadobni készülő mormotafélék között suhan el, nagy riadalmat keltve közöttük, nyomában a felajzott vándorral. Booty nem sejtette – honnan is sejthette volna –, hogy a Vadász már mindent jó előre aprólékosan megtervezett, így egy csapda is készenlétben áll, amelynek kellős közepébe ő annak rendje s módja szerint bele is rohan... a Vadásznak már nincs is más teendője, mint hogy a kitűzött, bár igen alacsony 200 dolláros vérdíjat bezsebelje!

A VADÁSZ ÚTJA

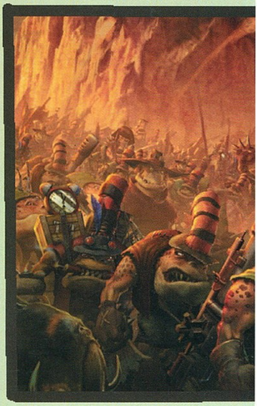
Már a kezdet kezdetén látható, hogy a korábbi Oddworld univerzumban játszódó alkotásokhoz képest alapjaiban változott meg a játékmenet! A 2D-s megjelenítést használó Abe, illetve a hagyományokkal szakító, immáron 3D-s világban prezentált, Munch kalandjait feldolgozó epizódok akció orientált, ügyességi-logikai feladványokkal gazdagon fűszerezett játékmenete forradalmi változáson ment keresztül. Egy teljesen friss, újragondolt koncepciónak köszönhetően a **Stranger's Wrath** személyében egy a teljes egészében az akció irányába eltolódott, a belső nézetes lövöldözős stílus jegyeit minden szempontból magán viselő program került terítékre. Bár vétek lenne megfeledkezni róla, hogy a megjelenítés külső nézetre is váltható, de a játék esszenciája, sava-borsa mégsem a megjelenítésben, mint inkább a gameplay-ben keresendő...

A kerettörténet szerint a játékban egy magányos fejvadászt alakítunk – meg ne kérdezzétek, hogy milyen faj képviselője! –, aki egy jobbára csirkék (!) lakta világban fejvadászként tevékenykedik. Egyetlen feladata, hogy városról városra járva a helyi fejvadász egységeknél kitűzött vérdíjak után kutakodjon, munkát vegyen fel és a gazfickókat – amelyek viselkedésükkel általában valamilyen szempontból sértik a csirke-lakosság érdekeit – élve, vagy holtan, de elkapja. Az élve fülön csípett haramiákért – akiket bátran hívhatunk egyébként boss-oknak – több, míg élettelen testeikért kevesebb vérdíjat kap a főhős a helyi pénzegységben, moolah dollárban. Ezt az összeget aztán a Bounty Store nevű, még a legkisebb porfészkekben is megtalálható helyeken lehet páncélzatra, fegyver-kiegészítőkre, töltényekre és egyéb tárgyakra váltani.



Ha nem FPS lenne a játék stílusa, akkor is el kellene időzni az Idegen fegyverénél, a dupla töltetű számszeríjnál. Első látásra nevetségesnek tűnhet, hogy ez az egyetlen fegyvere ennek a keménykötésű fickónak, ámde ha áttekintjük, hogy milyen lőszerek kerülhetnek a tárába rájövünk, hogy nem csak az egyik legviccesebb, hanem az egyik legötletesebb lőfegyver ez, amit játékban valaha is láthattunk. Szám szerint nyolc különbözőféle ÉLŐ muníciót tárazhatunk be az íjba, mely töltények mindegyike egy-egy állatfaj. Egy kivételével, melyből végtelen számú áll rendelkezésünkre, ezeket az organikus töltényeket saját magunknak kell útközben összegyűjtenünk, de a városokban vásárolhatunk is belőlük, ha úgy tartja a kedvünk. Az üzletekben egyébként idővel upgrade-elhetjük is az egymástól eltérő funkciójú lövedékeket, jelentősen növelve hatásfokukat, illetőleg megváltoztatva, módosítva eredeti rendeltetésüket. És hogy miért lényeges ez? Mert minden egyes főellenség, illetve utunkba akadó egyéb ellenfélfajta levadászásához más-más töltény hatásos, tehát folyamatosan váltogatni kell közöttük annak függvényében, hogy éppen ki ellen vesszük fel a kesztyűt.





LIVE AMMO!

No igen, a játék ezen aspektusán nem lehet csak úgy en bloc átsuhanni, több szóra érdemes ez a forradalmi fegyverrendszer annál, mintsem csak úgy mellékesen megemlítsük. Ennek fényében tekintsük tehát át sorjában a nyolc töltényfajtát, melyek közül menet közben csemegézhetünk!

Stunkz: büdösborz, mely igaz, hogy a legnyugodtabbak közé sorolható, hisz menet közben nem nagyon szól be főhősünknek és nem is egy izgága típus, de egyszerre akár több ellenfelet is ideiglenesen ártalmatlanná tehet kegyetlen szagával!

Bolamites: a másik nyugodt, de pompás hatású, úgymond bénító lövedék! A gyanútlan ellenre lőve pillanatok alatt behálózza azt, miközben mi nyugodtan foglyul ejthetjük. Hatása ennek is időleges csupán!

Chippunk: az utolsó az ellenséget zavaró, meglehetősen hiperaktív kis élőlény. Kiválóan alkalmas kiszemeltjeink figyelmének elterelésére ez az állandóan ugráló, beszólogatós, pofátlan figura.

Zappflies: az egyetlen olyan rovar-muníció, melyből végtelen számú egyed áll a rendelkezésünkre. Funkciója hármas: elektromos töltöttségének köszönhetően az ellenfelek megbénítására is használható, de lényeges, hogy a többi élő töltényt is vele tudjuk levadászni! Emellett berendezéseket, elektromos eszközöket, kapcsolókat is működésbe hozhatunk a segítségükkel.

Fuzzles: a bevezetőben is látott zilált külsejű szőrmókok szanaszét rágják az útjukba kerülő lényeket. Pompás csapda állítható össze belőlük!

Thudslug: félelmetes páncélos rovarok, brutális kemény páncéljuknak köszönhetően nagy hatásfokú sebzéssel... mint egy ágyúgolyó!

Boombats: az egyik személyes kedvenceim ezek az arcok, mert nem csak hogy kegyetlen viccesen néznek ki turcsi orrukkal, hegyes fogaikkal és elálló füleikkel, de óriási robbanásra képesek! Halálos fegyver!





Stingbees: viszonylag kevésszer alkalmaztam a darazsakat, nem azért mert bármiféle bajom lett volna a géppisztoly lövedékhez hasonlatos lények sebzésével, csak egyszerűen a többi fegyvert jobbnak találtam. Nagyon jó benne, hogy nagy a szórásuk, így ha viszonylag pontatlanul is célzunk velük, akkor is nagy valószínűséggel a célba találnak ezek a szúrós kis lények!







TANULÓPÉNZ

A játék első nagyobb egysége hivatott megismertetni a játékossal a kezelést. A kezdet kezdetén az első teendő az élő vagy épp halott testek begyűjtésének a memorizálása lesz: az X gombbal kell úgymond felszívni, csapdába ejteni a már elkábított, vagy legyakott lényeket. A bevezető animációból megismert Blisterz begyűjtése után kis gimnasztika veszi kezdetét, melyben az ugrálás és dupla ugrálás (A) jut majd főszerephez. Miután pár tornamutatvány elvégzését követően továbbjutott a játékos a stabil platformokkal és kötelekkel teletűzdelt ügyességi részen jöhetnek is az első harcok: külső nézetben a jobb ravasszal lehet bunyózni, de ezzel lehet a ládákat, dobozokat is feltörni némi „kápéhez" jutás reményében. Szintén a jobb ravasszal lehet áttörni a néhanapján utunkat álló összeeszkábált fakapukat is. Megjegyzem külső nézetben való, huzamosabb ideig történő futás (bal analóg kar) esetén főhősünk – állati mivoltát bizonyítandó – négykézlábra ereszkedik, így sokkal gyorsabban képes közlekedni. A néha rakoncátlankodó kamerát a jobb karral pozícionálhatjuk.

Ez utóbbi kar lenyomásával válthatunk belső nézetbe is. Ez azért lényeges, mert a harcok ebben a nézetben folynak! A rendelkezésünkre álló lőszerek közül az iránygombokkal választhatunk úgy, hogy a fel és le gombokkal ráállunk a betárazandó élő munícióra, majd azt a fegyver jobb, vagy bal vetőnyílásába – értelemszerűen – a jobb vagy bal gombbal behelyezzük. Tüzelni a ravaszokkal lehet, a jobb vetőnyílásban lévő muníciót a jobbal, a balban lévőt a ballal indíthatjuk pusztító útjára. Fontosnak tartom megjegyezni a képernyő bal alsó sarkában lévő kisebb radart, amelyen zöld pontokkal a barátságos, vörössel az ellenséges lények, fehérrel pedig a boss-ok kerültek megjelenítésre. Ha a lények felfigyelnek ügyködésünkre készenlétbe helyezik magukat és az őrszolgálatukat megerősítik. Ilyenkor egyfajta ideiglenes riasztás mód lép életbe – akárcsak a főellenség harcoknál –, melyek lényeges ismérve, hogy ilyenkor a radaron nem csak az ellenségek pozíciója, hanem azok látószöge is feltüntetésre kerül.

A játékmenet tekintetében két lényeges elem érdemel még említést: az egyik, hogy elsősegély csomagok a stílusban már megszokottaktól eltérően nincsenek a Stranger's Wrath-ben! A kép jobb felső sarkában látható zöld energiacsík szintje (a balon a főellenségeké) ha valamilyen oknál csökken – gyk. megsebzik főhősünket –, akkor az elvesztegetett energiát sebtiben pótolhatjuk a vékonyabb, sárgás csíkkal jelzett staminából (Y gomb)... persze csak úgymond amíg a készlet tart! A stamina egyébként ha nem is valami gyorsan, de újratöltődik, így ismételt energiaveszteség esetén egy idő után újra lehetőség nyílik a sérülések okozta károk kompenzálására! A másik fontos tényező az, hogy a radar mellett időnként két fontos figyelemfelhívó szó jelenik meg. Az egyik arra utal, hogy az ellenség kiszúrta ténykedésünket (spotted), a másik pedig arra, hogy sikerült elrejtőznünk (hidden) a sűrű aljnövényzetben...

Pár szó a küldetésekről... nem túlzottan változatosak, de egy FPS-ben nem is ezen van a hangsúly. A játékban városokat kell bejárni, ahol fel kell venni a küldetéseket (boss kinyírása vagy például foglyul ejtett csirkék kiszabadítása), majd a vérdíjat be kell zsebelni. Ezek után lehet fejlesztgetni a már bezsebelt pénzmagból a felszerelést (ajánlom figyelmetekbe a látcsövet!), majd neki lehet pattanni a soron következő küldetésnek. Azt is mondhatnánk, hogy ha az alapkoncepciót nézzük nem is más az SW, mint egy mezei lövölde... mezei, a szó legszorosabb értelmében, viszont tele van jobbnál jobb ötletekkel és az mint az Oddworld Inhabitants-től az elvárható volt: *poénok garmadájával*. Ez a játék egyszerűen majdhogynem még az MDK2-t is veri a humor terén, pedig a Bioware klasszikusával való játék közben szinte végig a hasamat fogtam a nevetéstől (már amikor épp nem a kontrollert akartam a falhoz vágni kínomban egy-egy nehezebb missziónál vagy elbaltázott mentésnél).

MEGVÁLASZOLATLAN KÉRDÉSEK

Elviekben lesz Playstation 2 verziója is a játéknak... mint ahogy a Resident Evil 4 esetében is, ezt a játékot sem nagyon tudom elképzelni azon a platformon! Egyszerűen ezt









a játékot erre az erőműre optimalizálták és egyszerűen tökéletes módon öntötték formába. Félelmetes hogy mennyire aprólékosan kidolgozott a környezet! A látótávolság óriási, még távcsővel is láthatjuk a legtávolabb mászkáló élőlényeket is, igaz egyszer-egyszer azért találhatunk csak úgy a semmiből előugró tereptárgyakat. A látcsővel való nézelődés, főként a mélységélesség megvalósítása bizton állíthatom, hogy egyedülálló! Egyszerűen nem hittem a szememnek, pedig láttam már egyet s mást... A fény-árnyék hatások megint csak fenségesek, de itt is meg kell











említenem két ellenpólust. A Nap például olyan szinten telitalálat, hogy szinte vakít, amikor „belenéz" az ember, viszont egyes árnyékok kifejezetten jó kidolgozottságuk ellenére sem a helyükön landolnak, így nem egy esetben a plafon alsó felén, esetleg falak oldalán, szóval teljesen irreális felületeken találkozhatunk szembe velük. Ez, hogy mást ne mondjak zavaró! A táj ellenben pezseg, nyüzsögnek a kis állatkák és szinte allergiát kaptam a levegőben szálló pollentől.

MARTIN BELESZÓL!

Attól függetlenül, hogy – és ezt ebben a februári számban már sokszor, sajnos túl sokszor le kellet írnunk! – ez az Oddworld már nem AZ az Oddworld, a game frenetikusra sikerült. Nekem kicsit hiányzik belőle a PS1-es részekre jellemző sok-sok agyalás, de tudom, haladni kell a korral, és inkább nem pofázom, örülök annak, hogy legalább ez van.

Az animációtól letettem a hajam! Elképesztő, ahogy megvalósították a fejlesztők az átkötő videókat annak ellenére, hogy nincs valami sok belőlük. Néhány rövidebb jelenettel leszünk kénytelenek beérni a játék folyamán, azok viszont fergeteges kidolgozottsággal bírnak: tökéletes kamera beállítások, pörgős, akciódús jelenetek. Mintha csak moziban lennénk. A játék motorja hajtotta animok is ott vannak a szeren és bár szemmel láthatóan azért még fejlődnie kell a technikának, míg a real time és az előre letárolt grafika közötti jelenleg még éles határvonal elmosódik (megmondom őszintén én még a következő generációra sem tenném a fejem ebből a szempontból), de okunk mégsem lehet a panaszra: a valós időben számolt animációk is minden tekintetben megállják a helyüket kidolgozottság tekintetében, sőt!

A hatalmas épületek, csatornarendszerek, erdők mélye, kanyonok, templomok kinézetre hogy is mondjam... tudjátok ez tipikusan egy olyan játék, amitől az ember bekattan. Ettől mondja azt az utcán, a való világban, hogy „jééé, ez az épület olyan, mint abban a programban" és persze ilyenkor döbben rá, hogy mekkora hatással is volt rá az alkotás. Nem a kerettörténet, hisz az nem kap akkora szerepet ebben az Oddworld game-ben, hanem a kreatúra mindent elsöprő vadnyugati hangulata, és az a kedves, emberközeli humor, amelynek szelleme annak ellenére mélyen átitatja a játék leglényegtelenebbnek tetsző kis porcikáját is, hogy tulajdonképpen az Abe game-ekben tapasztalt gondolati elemeknek csak a töredékével szembesülhetünk benne. Mégis magával ragadó, elsöprő erejű produkció ez a game: jól felépített, csodálatosan prezentált, ötletekben gazdag és ami talán a legfontosabb, hogy mindenféle frusztrációtól mentesen szórakoztató. Az utolsó pályák nehézségei ellenére is mindvégig szép!

A zenékről megint nem tudok mást mondani mint azt, hogy bár a *Red Dead Revolver*ben sokkalta „westernesebbek" voltak a mjúzikok, de a komponisták azért itt is a helyzetük magaslatán álltak, mikor munkáról volt szó! Egy szóval elég jellemezni, mert többet mondhat ez bármiféle több hasábos boncolgatásnál, magyarázásnál vagy épp félremagyarázásnál: igényes! A hanghatások is ugyancsak magas színvonalat képviselnek, bár az igaz, hogy nem Dolby Digital 5.1-ben szólalnak meg. Legyen ez a legnagyobb gond! Úgysem ezen fogunk elmélkedni, hanem azon, hogy ki lehettek azok a lökött emberek, akik az egyes élő muníciók, azaz az állatkáink számára megírták a „beszólós" szövegeiket, illetőleg azon, hogy kik lehettek azok a hasonlóan eszement emberek, akik ezeket szinkronizálták. Lehetett ám nagy könnyezés a stúdióban, no persze nem a bánattól! Érdemes ugyanakkor a világot benépesítő csirkék, és egyéb lények szövegeire is figyelmet fordítani, én párszor végighemperegtem a szobám teljes hosszán a nevetéstől! Az egyik fórumban úgy nyilatkoztam, hogy...

EZ EGY MEGALOL GAME!

Nincs itt helye semmiféle mellédumának, a játék egyik hatalmas erénye a humora, és – nem győzöm hangsúlyozni – emberközelisége. Tipikusan az a game, amit kicsiknek és nagyoknak is bátran ajánlanék, ha szoftverforgalmazással foglalkoznék... Hiába „lehet benne lőni" a cél az, hogy lehetőleg még élve kapjuk el ellenfeleinket. Különben is, a figurák, még az úgymond rossz oldalán állók is inkább nevetségesek, mint ijesztőek... ennek ellenére nem komolytalan a játék menete (a HALO-nál például egy picit ilyen érzésem volt az ellenségek fizimiskája miatt, mert ott egy komoly történetbe meseszerű lényeket álmodtak bele). A grafikai bakik mellett egyetlen olyan dolog volt, ami nem igazán jött be, nevezetesen az, hogy a korábbi részekben rendre megtalálható csapatmunka itt teljes egészében, nyomtalanul eltűnt! Mint a kámfor, mondhatnánk, itt a játék elejétől a legvégéig egyes egyedül kell kalandozni; nem kell és nem is lehet mások segítségét igénybe venni. Nincs lények közötti kommunikáció, nincs „egymás segítése", nincsenek több lény együttes szellemi és fizikai erejének igénybevételével megoldandó fejtörők. Picit sajnálom, mert ez azért vastagon hozzátartozott az Oddworld Univerzumhoz.

Ettől függetlenül ez egy pompásan kivitelezett game. Óriási ötlet az élő muníció, nem tudom, hogy mennyit agyalhattak ezen az újításon, de ez valami hihetetlen nagy poén! Ráadásul az, hogy a töltényeket magunknak kell begyűjtenünk egy tulajdonképpeni mellékjátékként is felfogható. Az upgrade is rejteget meglepetéseket, így érdemes az összekuporgatott pénzeteket fejlesztésekbe ölni. A távcsővel való nézelődés pedig maga a Mennyország! Amint van rá lehetőségetek azonnal szerezzétek be, mert én komolyan mondom, hogy még nem láttam ilyen effektparádét és grafikai bravúrt, mint amit a játék az ezzel az eszközzel való nézelődés folyamán felmutat... ez amúgy nem csak a programozókat és grafikusokat dicséri, hanem a *Microsoft*ot is! Miért? Mert mutatja, hogy milyen bivalyerős a Doboz! (Persze a Kocka még ezt is agyonveri, mint a *****-t, lásd Resi 4!)

A bossfightok lehettek volna amúgy kiegyenlítettebbek a nehézség tekintetében, az első pár főkolompos túl könnyű, aztán jön egy két idegesítően nehéz... néha a kamera sem megfelelő... van egy két grafikai baki... de: ez mind blabla. Aki ezekbe a dolgokba *komolyan* köt bele, az mindent néz, csak magát a játékot nem! Olyan cucc ez, ami elé érdemes leülni és csak pár délutános kikapcsolódást jelent bár, de nagyon klasszikus szaga van. Ott a helye a polcon, mert kis idő elteltével újra elő lehet venni és újra át lehet élni az izgalmakat, amelyeket nyújt! De továbbmegyek: a betöltést követően nézzétek meg a demo animot, tartogat pár érdekes képsort! Látjátok a léghajókat, az óriási csatajeleneteket? Még ha gondolatban lerúgjátok is a fejem ezért, el kell mondanom valamit... soha nem gondoltam volna, hogy egy Oddworld game valaha is földbe fog döngölni egy HALO 2-t! Pedig ennek a dolognak most nagyon ilyen szaga van...

[D a e]

suffocation@japan.co.jp

ODDWORLD STRANGER'S WRATH

EA / ODDWORLD INHABITANTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 62 blokk

✔ mindent elsöprő hangulat, káprázatos prezentáció
× pár apró grafikai baki, kiegyenlítetlen főellenség harcok, csapatmunka

9 pont

ABE'S ODDYSEE (PLAYSTATION, 1997)

Abe, a Mudokon társaival együtt naphosszat építi Molluck, a Glukkon birodalmát, a RuptureFarmot. Munka ez nekik, semmi több, még ha leigázottnak, kiszipolyozottnak is érzik magukat az egész napon át tartó rabszolgamunkában… Mégis viszonylagos békében, nyugalomban élnek és él Abe is, aki takarítóként tengeti napjait a Gyárban. Egy szép, vagy inkább mondjuk úgy szerencsés napon azonban Abe rádöbben: Molluck igazából egy óriási húsüzemet létesített, ahol nem másból, mint a Mudokon faj egyedeiből készítenek ízletes húspástétomokat… itt az ideje a lázadásnak! Miközben Abe a szökésen és népe felszabadításán töri a fejét – talán a kollektív Mudokon tudatnak köszönhetően – egy lázas vízióban megjelenik előtte törzsének szellemi vezére, Big Face, aki rádöbbenti a kis zöld főhőst, hogy többről van itt szó, mint csupán szökésről. Itt Oddworld teljes lakosságának felszabadításáról van szó! Abe feladata abban áll, hogy Odd békés lakosságát megóvja a Magog Kartelltől… Abe nem ijed meg a feladattól, így barátjával Elummal való viszontagságos útja során még a Shrykull faj csodálatos, de félelmetes erejére is szert tesz, minek köszönhetően sikerül a mészárszéket, azaz a feldolgozóüzemet megsemmisíteni.

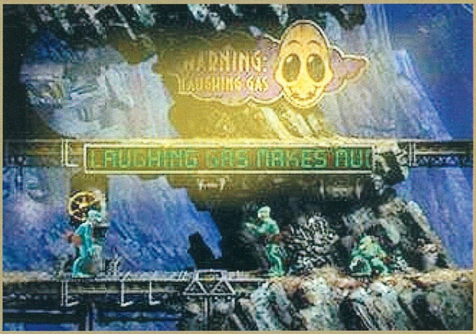




ABE'S EXODDUS (PLAYSTATION, 1998)

Abe hiába semmisítette meg az üzemet, népének a béke medrébe terelődött életét, nyugalmát újabb rossz hírrel kell megtörnie. Abe hisz a látomásokban, máskülönben nem is szabadíthatta volna fel annak idején – ha csak rövid időre is – Oddworld népét, teljes lakosságát. A Magog Kartell pusztító erejének megtöbbszörözésével visszatérve, hitében megerősödve bányássza Necrumban, az elátkozott mudokon városban a halottak csontjait, melyekből egy speciális kotyvalékot, főzetet készítenek: a LélekVihar Italt. A Kartell ezzel kábítja el a Mudokonokat… Miután Abe Weirdos képességekre is szert tesz a Mudokon Lelkek felszabadítását követően képessé válik arra, hogy a LélekVihar Főzet hatásait kompenzálja és meggyógyítsa megigézett, megmérgezett társait. Valamit tennie kell, ez nyilvánvaló, ezért a LélekVihar Ital szállítási útvonalának elvágására, gyártási helyének felkutatására indul. A gyárat meg is találja és megkezdődik a hatalmas csata, melyből ha nem kerül ki győztesen Oddworld összes lakója rabszolgaságban fogja tölteni az elkövetkezendő időket… nem kétséges, hogy ki fog győzedelmeskedni.





MUNCH'S ODDYSEE (XBOX, 2001)

Rendhagyó rész, két szempontból is! Először is a generáció-lépésnek köszönhetően az első Odd game, amiben nem 2D-s, hanem teljes egészében 3 dimenziós a megjelenítés. A másik, történeti szempontból jelentős változás, hogy immár nem Abe a központi figura, hanem Munch. Az ebben a részben bemutatkozó faj, a Gabbit, melynek jeles képviselője – mi másért, mint népének szabadságáért – küzd. Nem tetszik neki ugyanis, hogy amúgy is a kihalás szélén álló nemzetségének képviselői testápoló olajként, protein étrend-kiegészítőként, transzplantátumként, vagy épp bőrcsizmaként végzik amúgy sem túl hosszú életüket. A csata színhelye ezúttal az első látásra „csak" Munch feldolgozó üzem, a Vykkers Laboratórium, itt folynak azok a szörnyű kísérletek és tesztek, melyek a Gabbitok fennmaradását veszélyeztetik… Munch azonban – mint Abe az első részben Big Face hatására – rádöbben, hogy nem csak ők, hanem valamennyi békés élőlény veszélyben van, így közös erővel kell fellázadni az elnyomó hatalommal szemben. Pár Mudokon megmentése után találkozik Abe úrral, aki már tapasztalt renitens róka: ő lesz az, aki kiokítja Much-ot az ellenállás tudományából…

Végül álljon itt néhány forrás, pár a bevezetőben említett, a fejlesztőkre nagy hatást gyakorolt hivatkozás. Úgy gondolom, hogy feltétlen meg kell őket említenem, hisz fontos célokat szolgálnak… ha tehetitek böngésszétek át őket!

http://www.bioneers.org
http://www.survival-international.org
http://www.savetibet.org
http://www.ran.org
http://www.defenders.org
http://www.ucsusa.org

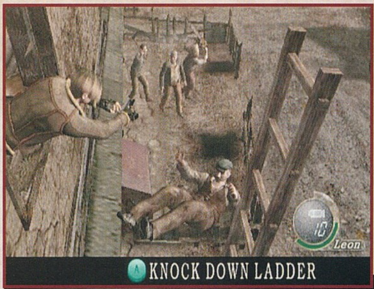


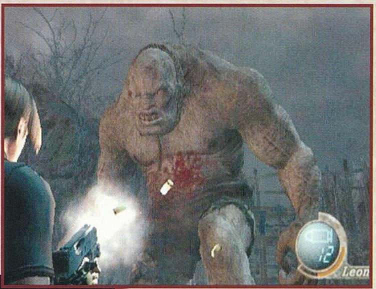
LEON A PROFI

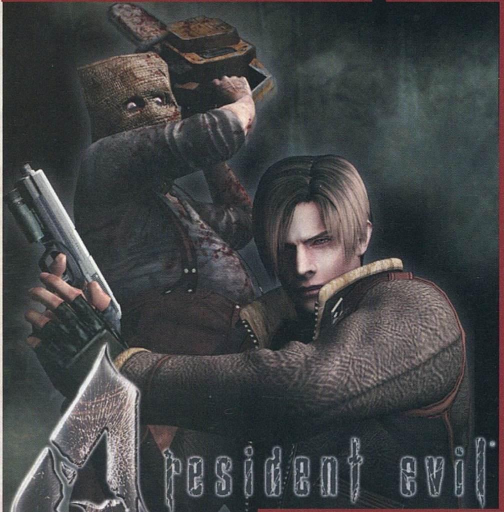
Röviden és tömören: a játék amire, oly sokan vártak, és amire oly sokat kellett várni, megérkezett a szerkesztőségbe, méghozzá egyenesen Amerikából. Konkrétan a **Resident Evil 4**-ről beszélek, ha valakinek még nem esett volna le, a képek és a hátterek láttán. Az RE4 esetében nem szívesen fecsérelném a drága karakterszámot a hosszú bevezetőre, nem szívesen ecsetelném, hogy milyen régóta vártak már a Resident rajongók a játékra, így aztán csak a tisztánlátáshoz szükséges körülményeket pötyögném be. (Arra meg még inkább nem szívesen térnék ki, hogy mekkora Resi fan vagyok, és hogy melyik Resi játékot hány óra, hány perc, hány másodperc alatt nyomtam le, mert tartok tőle, hogy egy újabb tömeges érfelvágás követné csak a dolgot)

A teszt elkészülte előtt összeültem a Martinnal, aki megosztotta a játékkal kapcsolatos gondolatait, élményeit, és a véleményét, hiszen ő akkor már abban a szerencsés helyzetben volt, hogy kipróbálhatta a stuffot. Innovációról beszélt, és a Metal Gear Solid 3-ban található tengernyi újításhoz hasonló léptékű fejlődést látott a játékban, ami csak tovább csigázta az érdeklődésemet. Igazság szerint nem szoktam internetes fórumokat, magazinokat olvasgatni, általában azért, mert a legkisebb mértékben sem szoktam egyetérteni a kultikus külföldi oldalak szerkesztőivel, tesztelőivel. De a Resident Evil 4 esetében kivételt tettem: felléptem a világhálóra, ahol a legnagyobb meglepetésemre szinte mindenhol csak szuperlatívuszokban beszéltek a game-ről: a stílus megreformálásáról volt hangos a külföldi szaksajtó, és ez a játékra kiosztott pontszámokon is meglátszott: a legrosszabb értékelés is, amit olvastam, egy izmos kilenc pontos tizenhat oldalas cikk volt.

Ezek után vetettem bele magamat a játékba. Két és fél napig nyomtam, hajtottam, űztem, fárasztottam, mire megadta magát, és elém tárta a vége-animot a stáblistával. Lehet előbb is végeztem volna, de a vadászat minden egyes apró momentumát megörökítettem, ennek eredményét kicsit előrébb az újság mellékeltében találjátok. Remélem ezúttal e-l-é-g részletesen tártam elétek a játékot, és nem kell még másfél évvel a teszt után is a végigjátszással foglalkoznom, mint teszem azt mind a mai napig is az RE Zero kapcsán. Aztán sétáltam egyet a közeli erdőben (durva hideg van, de gyönyörű ilyenkor a havas természet), kitisztult a tüdőm, a fejem, a szívem (de vajon miért éreztem késztetést a fákon didergő varjak lelövésére? :), majd visszaültem a gép elé, és nekiálltam újból a játéknak. Ezúttal a mentet állásomat választottam, a tuningolt fegyvereket, a maximum életerőt, a végtelen rakétavetőt, és kíváncsian vártam, vajon tartogat-e még élvezetet második nekifutásra is a game? Vajon, ha nem szakítom meg az állandó jegyzetelgetéssel a cselekményszálat, hanem izomból, ösztönből, az első kipörgetés tudásával tolom, tartogat-e még meglepetéseket, élvezni fogom-e hentelést, találok-e még alternatív megoldásokat? Titkok? Rejtett animációk? Elhagyott tárgyak? Vajon mindent megtaláltam elsőre? Maradtak még felderítetlen részek? Hamarosan mindenre fény derül...







EZ MOST VALAMI MÁS

2004. március 17-én, a Las Vegas-i Bellagio Hotelben tartott bemutató óta tudjuk: ez a Resident Evil szakít a hagyományokkal és egy teljesen új, megreformált, átalakított game-et kapunk majd kézhez. És valóban: a játék már csak nyomaiban hasonlít a nagy elődökre: megváltozott a harcrendszer, a kamerakezelés, az irányítás, a teljes grafikus motor, és ami a legszembetűnőbb, a Resident Evil 4-ben egyetlen egy, kákabelű, motorikusan sérült, bénán tipegő, friss hús után vágyódó, rohadó testű, mocskos ruhájú, hörgő-morgó élőhalottat sem láthatunk. A játék teljesen zombimentes.



A történet hat évvel a Racoon City-ben történt incidens után játszódik, és egy régi kedves ismerősünkre osztották a főszerepet: ez idő alatt Leon Scott Kennedy igen magasra jutott a képzeletbeli ranglétrán. Elsőnapos kezdő zöldfülű rendőrjárőrből az elnök közvetlen belső körébe tartozó ügynökké képezte ki magát. Speciális feladatot kap az ügynökségtől: az Amerikai Egyesült Államok elnökének elrabolt lányát kellene felkutatnia és kiszabadítani. A nyomok egy elmaradott, a külvilágtól elszeparált spanyol faluba, El Puebloba vezetnek. Itt vesszük át az emberünk irányítását, és a mesterien ravasz (?), ördögien csavaros (?) háttértörténetet majd menet közben fogjuk apró töredék információkból összerakni. Annyit elöljárómban: ezúttal sajnos nem a T vírus szabadult el – egy ősi, a föld mélyéről véletlenül kiszabadított titokzatos parazita élőlény különféle alfajai szedik az áldozatokat, melyek a gazdatestben növekedve és felzabálva azt, undorító ocsmány szörnyekké fejlődnek ki. Na persze vannak olyan elmeháborodott emberek, akik ebben is fantáziát látnak: ahogy haladunk előre a történetben úgy derülnek ki a sötét beteges titkok, egy régóta a föld alatt rejtőző kultikus szektáról, akiknek nem kisebb céljuk van, mint a teljes emberi civilizáció romba döntése.



VIZUALITÁS

Sokáig gondolkodtam azon, hogy vajon a Resident 4 teljesen 3D-s, full poligonos világba való átültetése vajon mennyire hat az újdonság varázsával. Hiszen láttunk már ezelőtt is poligonos megoldást tartalmazó Resident játékot: gondolok itt például a Code Veronicára, ahol vegyesen alkalmazták a full 3D-s helyszíneket az előre letárolt háttérképekkel, vagy megemlíthetném mondjuk Gun Survivor sorozatot is, amik szintén nem a hagyományos grafikai motorral készült darabok voltak. Úgy látszik, végül a fősorozat sem kerülhette el a sorsát: a Resident Evil 4 a renderelt képekről szépen átvándorolt a 3D-s megvalósítás mezejére.

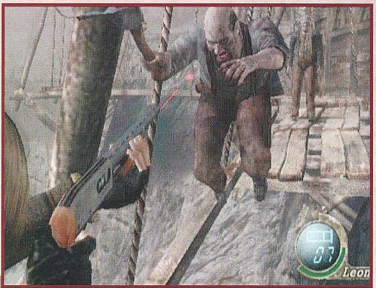
És, hogy milyen motort kapott: ultra brutális, szembántóan gyönyörűt, mega szájfer-giga hypert. Ezt a motort kérem szépen nem kell melegíteni, nem kell szívatózni, nem krahácsol, nem akadozik, nem köhécsel, nem hagy ki pillanatokra, nem fullad le, végig egyenletesen magas fordulatszámon dolgozik. És az eredmény: az egyik legszebb, ha nem a legszebb játék, amit konzolokon valaha is láthattunk, bár közel sem annyira tökéletes, mint azt a nyugati szaksajtóban olvastam. Ettől persze még tény marad, hogy a Resident Evil 4 minden eddigi Resident részt és az ÖSSZES horror játékot magasan veri vizuálisan, és teszi mindezt az új poligonos motorral. Legyen szó akár belső, akár külső helyszínekről: a RE4 minden pályán a maga javára fordítja a meccset, lassan itt az ideje egy HDTV beszerzésének! Teljesen mindegy, hogy egy hatalmas tó partján, egy két méterszer-egyméteres szobában, vagy egy falu főterén, tíz-tizenkét ellenféllel a nyakadban szaladgálsz, mindig egyenletes a framerate, szaggatást, belassulást sosem tapasztalhatunk, a mega részletes környezetnek köszönhetően pedig elképesztő dolgokat láttunk majd – sokszor a saját szemünknek sem fogunk hinni.

Szemet gyönyörködtetően szép és a legapróbb részletekig kidolgozott helyszíneken fordulhatunk majd meg. Egy faluban, El Puebloban kezdünk, itt rögtön megbizonyosodhatunk, hogy bár a renderelt hátterek a kukában kötöttek ki, a grafika egy fikarcnyit sem romlott, sőt az ellenfeleink, a környezet és a különböző objektumok, a fák, az aljnövényzet, a madarak, az épületek, a berendezési tárgyak még szebbek, mint korábban. Ugyanezt a fejlődést tapasztalhatjuk meg a Salazar kastélyban, vagy az utolsó fejezetek helyszínén, a Szigeten is, ahol keverednek a nagy nyitott, és a belső szűk klausztrofóbiás részek. Mégis talán a legnagyobb előrelépés az ellenfelek kidolgozásánál vehető észre.

Az eddigi Resident játékokhoz képest megszámlálhatatlanul sok és újfajta ellenféllel talál-

kozhatunk a negyedik epizódban. Kezdetben csak megfertőzött / megszállt / irányított szerencsétlen falusiak próbálnak minket feltartóztatni, a maguk egyszerű módján. Vasvillákkal, sarlókkal, fejszékkel, baltákkal, vagy épp puszta kezükkel próbálják a vérünket venni. Ezek tovább fejlesztett változatai a dinamittal dobálózó, vagy a fáklyával trükköző „lángszórós" parasztok, vagy az egyik személyes kedvencem, a „zsákos fejű" láncfűrészes fickó, aki másodpercek alatt megszabadít minket a fejünktől! A Salazar kastélyban a Los Illuminados szekta tagjai között majdnem húszfélét számoltam meg: és nem csak a ruháik színe vagy mintázata alapján szelektáltam! Itt is vannak az egyszerű közelharcban jeleskedő láncos buzogányos-szúrófegyveres figurák, aztán jönnek a nyíllal felszerelkezett, vagy rakétavetőt cipelő nehéztüzér társaik. Újabb kategória a pajzs mögött megbúvó; a fején golyóálló koponyaálarcot viselő; a hatalmas kaszával vagdalózó; a dinamit rudakat dobáló tetovált fejű kopasz; a katapultokat irányító félmeztelen; az állandóan erősítésért rikoltozó vörös ruhás bikafejű főpapok, és a legvégén a gyönyörű kék-arany-fehér mintázatú rendruhát viselő elit katonák. A legutolsó helyszín egy sziget, ahol különböző dezertőrökből, szedett-vedett ruházatú zsoldosokból, volt elit katonákból, tüskés gázmaszkot viselő, narancssínű overallos elektromos sokkolós fickókból álló magánhadsereggen kell magunkat átverekedni. És akkor még nem szóltam a börtönrészleg hatalmas rovarszerű predator módjára láthatatlanná váló szörnyeiről, az emberi testből kimászó pók- és skorpiószerű lényekről, a gazdatestben félig kifejlődött, az emberek feje helyén kitüremkedő, gusztustalan daganatokhoz hasonló csápos monszterektől, vagy az elmebeteg kísérletek eredményeiről: a hatalmas nyolc méter magas El Gigante-ről, a Regeneratorokról, a mutáns farkasokról, a két méter magas összevarrt szemű fémkarmokban végződő kezű vadállatokról. A kedvenceim persze a Regeneratorok: biológiai kísérletek végtermékei ezek a szerencsétlen emberszerű kreatúrák, akik a hagyományos módon teljességgel elpusztíthatatlanok. Hiába lövöd agyon őket, hiába szakítod le a végtagjaikat, azok mindig újranőnek, a testük mindig pedig regenerálódik. Egyedül az infravörös távcsővel felszerelt fegyverek hatásosak ellenük: csak ezekkel látni a testükben fejlődő parazitaegyedek hőképét, hogy aztán a kis lényeket egyesével agyonlőve felrobbanjon a befogadó test is.

Az ellenfelek sokszínűségét jól jellemzi, hogy a Regeneratorokból is többféle van. De nem csak a megszámolhatatlanul sokféle ellenfél, és a hihetetlenül kidolgozott részletességük teszik egyedivé a játékot, hanem a mesterséges intelligenciájuk, és a konzoljátékokban eddig soha-sem látott élethű sebesülési rendszer is. Szinte már-már úgy viselkednek, mintha valódi emberek, nem pedig algoritmusok mozgatnák őket. Ha kiszúrnak, hangosan üvöltözve figyelmeztetik a társaikat. Imádnivalóan sokféle a hangjuk: karcosan sikoltoznak a nők, mély öblös hangon hörögnek a férfiak, néha tényleg nem tudja eldönteni az ember, hogy ez most spanyolul volt, vagy valami rég elfeledett ősi idegen nyelven. Bekerítenek, messziről megsoroznak, fegyverzettől függően megszurkálnak, a fejünkbe állítják a fejszét, agyoncsapnak. Kedvenceim a pajzsos figurák, aki a fapajzsuk védelmében közelítenek, és először a védőalkalmatosságot kell leamortizálni (hatalmas a látvány!), hogy a gazdáikat is kezelésbe vehessük. De az is nagyon élethű, ahogy a találatokra reagálnak. Fejlövés után (ha nem viszi le a fegyver rögtön a fejét) az arcukat markolásszák, láblövésnél megcsuklanak, összeesnek, a shotgun hatalmas erejű lövésétől hátrabukfenceznek, szakadékok, épületek szélén a mélybe bucskáznak. Felejtsük el a bénán csoszogó zombikat: az új ellenfeleink szívós vérebként tapadnak ránk. Utánunk másznak az ablakokon, létrákat támasztanak a falakhoz, a környezet adta kisebb akadályokon, kerítéseken simán átmásznak, a bútordarabokkal eltorlaszolt ajtókat, ablakokat betörik, bedöntik, de a legkeményebb, amikor a láncfűrészes fickó szétforgácsolják az ajtókat! A vaksi, összevarrt szemű ellenfeleink csendben hallgatóznak és a lépteink által beazonosítva, vaktában csapkodva utánunk vetik magunkat. És a főellenségek? A hatalmas mutáns gyíkszörny, amivel a tó vizén egy lélekvesztőben kell megküzdenünk? Az elképesztően brutális szörnyé átváltozó Saddler és Salazar? Sok-sok olyan ötlet, amit eddig más játékokban nem láthattunk...





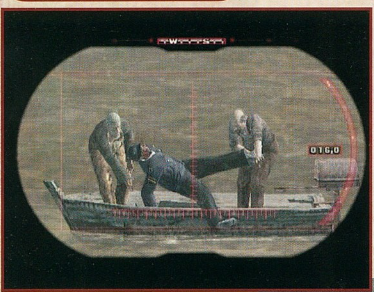
AZ IRÁNYÍTÁS

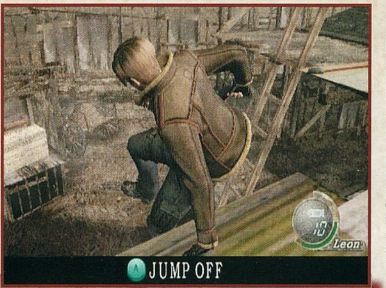
Teljesen megváltozott, mint ahogy a kameranézet is. Felejtsük el tehát az eddigi rögzített kameraállásokat, Leont ezúttal mindig hátulról látjuk, az operatőr pedig ott liheg szorosan a nyomában. A mozgásrepertoárunk is igencsak kibővült: ablakokon ugrálhatunk ki-be, létrákat támaszthatunk az épületek falához, majd felszaladva eldönthetjük azokat. Kisebb kerítéseken ugrálhatunk át, lezárt ajtókat rúghatunk be, vagy, épp ha nincs kedvünk rugdosódni, szétlőhetjük rajtuk a lakatot. A legnagyobb fejlődésen a manuális célzás esett át. Miután felemeltük az aktuális fegyverünket (jobb oldali blokk), a kis sárga analóg karral teljesen szabadon manuálisan célozhatjuk be az ellenfeleinket, és mivel a távcsöves fegyvereinket leszámítva minden ölőalkalmatosságunk rendelkezik lézeres célzó berendezéssel: így a célzás gyerekjáték. Megszokni a rendszert azért időbe telik: legalább két perc kell hozzá. Ezután viszont kitörő örömmel fogjuk aprítani az ellenfeleinket: az egyiket lábon lőjük, a másikat fejbe, aztán előkapjuk a shotgunt, és egyszerre három-négy figurát is ledöntünk a lábáról. Messziről kiszúrtál valamit? Elő a távcsővel! Mindenki számára könnyen elsajátítható, egyszerű, de hatásos harcrendszer ez, ami mindenki számára hamar fogyasztható-vá válik. Hamar megkedveled, na.

Nézzük a többi újítást. Az első: nincs több teleport láda, tárgyakat csak az invertory-nkban tudunk tárolni. Az invertory-t lehet fejleszteni, így egyre több és több cucc fér el majd benne. Második: a lelőtt ellenfelek cuccokat hagynak maguk után, ez lehet töltény, növény, vagy peseta. És hogy mire kell a lóvé? Hát új fegyverek vásárlására, vagy a meglévők tuningolására. A harmadik újdonság ugyanis a minden helyszínen feltűnő fegyverárus figura. Nála tudunk új fegyvereket, kiegészítőket vásárolni – minél előrébb tartunk a játékban, annál nagyobb lesz a választék is. A tuningolás is pénzbe kerül: fejleszthetjük a fegyvereink kapacitását, tűzerejét, az újratöltési idejét, és egyéb paramétereit, sőt ha adott fegyverünk maximumra van tuningolva még egy exkluzív tuning is megvehető hozzá: ez általában a tűzerő brutális megnövelése szokott lenni. Egy ilyen fegyverrel szép nagy hentelést is véghez









lehet ám vinni! De az árusnál nem csak vásárolni lehet: igazi kereskedővér csörgedezik az ereiben, és hajlandó megvásárolni is a talált cuccainkat! A legtöbbet a különböző drágakövekért és régiségekért fizeti, ezekért viszont alaposan át kell kutatni a helyszíneket. A legegyszerűbb persze, ha idejekorán megveszed tőle a kincses térképeket. Ezeken a térképeken kis csillaggal vannak jelölve az értékes smukkok. Hogy tovább bonyolítsuk a dolgokat, ezek a tárgyak még tuningolhatoak is, hogy mondjak egy példát: az elején találsz egy söröskorsót, amit kb. 10 rongyért továbbadhatsz, ám ha megvizsgálod, láthatod, hogy három üres foglalat is van benne. Ha tehát megtartod és játszol tovább, találsz majd hozzá három különböző színű drágakövet, amit ha kombinálsz vele, majdnem tripla áron tudod majd eladni! Egyéb drágaköveket, kristályokat (velvet, spinel) számtalan helyen találsz majd, de csak akkor, ha körbenézelődsz, sok esetben ugyanis a falba, vagy a mennyezetbe ágyazva figyelnek, ahonnan először ki kell lőni őket, hogy felszedhesd.

Újdonság még, hogy a játék egyes részeinél a már kiszabadított lánnyal együtt kell haladnunk. Őt az X-szel utasíthatjuk, várakozzon egy bizonyos helyen, vagy kövessen minket, itt-ott pedig még a segítségét is igénybe kell vennünk: vagy a hátunkra felmászva segíti a továbbjutást, vagy épp ellenkezőleg, számunkra túl kicsi nyílásokon is át tud bújni. Vigyázat, Ashley-t előszeretettel kapják fel az ellenfelek, hogy aztán angolosan távozzanak vele: igyekezünk a gyerekrablót nagyon gyorsan leszedni, mert különben ugyanúgy Game Over, mintha meghalna, vagy meghalnánk.







Újdonság még, hogy a kék növényeket a sárgák váltották fel. Ezeket kombinálva egy zölddel nemcsak gyógyítanak, de a maximum életerőnket is megnövelik. A játékot lenyomva egyébként új game módok és egy nehezebb fokozat is megnyílik. Az előbbi még szórakoztató is, főleg, hogy olyan klasszikus szereplőkkel is nyomulhatunk, mint Wesker, vagy a sokak kedvence, Hunk! Eddig Resident játékokban nem láthattunk a reflex-action szisztémát sem, ami egy nagyon egyszerű és primitív gombnyomkodásos kis al-játék a fő játékon belül. Úgy látszik, hogy a készítők nagyon beleszerethettek a találmányukba, mert úton-útfélén alkalmazták a sokszor már idegesítően unalmas metódust. Sajnos odáig is elmerészkedtek, hogy a legtöbb főellenségnél is használták a rendszert. Egyszerűbben: nem a saját ügyességünktől függ bizonyos főellenségek legyőzése, hanem attól, hogy milyen gyorsan tudjuk nyomkodni a képernyőn megjelenő akciógombot.

ÉS AZ ELLENÉRVEK

Itt az 576 Konzol hasábjain mondjuk ki azt, amit eddig senki sem mert leírni. **Ez a játék**, amire több évet vártunk, **már nem egy Resident Evil játék**. Ez egy sima akciójáték, aminek a főszereplőn kívül semmi köze sincs az eredeti szériához. Ez egy nagyközönségnek készült teljesen kommersz, fogyasztható, mindenki által könnyen megszerethető, szimpla kis lövöldözős akciójáték. Úgy érzem a hardcore játékosok, és a Resident Evil fanok egytől-egyig mind át lettek b*szarintva a palánkon. Ugyanazt vélem felfedezni, mint a Silent Hill sorozatnál, ahol hihetetlenül nevetséges módon elkezdték fokozatokra bontani a logikai feladványokat. Elakadtál a Silent Hill 2-ben? OK, akkor a hülyék válasszák a Silent Hill 3-ban a könnyű fokozatot, már ami a fejtörőket illeti.

Tudjátok ez egy olyan Resident Evil game, ami mindent elveszített, ami miatt Resident Evilnek hívhatnák. Nekem a Resident Evil a következőket jelenti. Nyikorogva kinyílik a töltés alatt az ajtó. Ott állok az ajtó mellett, miközben valahol a szobában, vagy a folyosón a sarkon túl, valami meghatározhatatlan élőlény lábainak a dobogását hallom. Célzok, a pulzusom és a szívverésem emelkedik. Kezd végigcsorogni a híg fos a combon, majd a térdemen, és végül nagy tócsában gyűlik össze a padlón. Nem történik semmi. Előrelépek egyet. Semmi. Még egyet. Semmi. Megkönnyebbülök, határozott léptekkel elindulnék… és ekkor ugrik rám a két dobermann. *Ez Resident Evil.* A folyosón nem tudom eldönteni, hogy melyik oldalt menjek: jobbról a bedeszkázott ajtók mögül fognak utánam nyúlni a zombik vagy balról az ablakokat fogják betörni? *Ez Resident Evil.* A hatalmas pókok, Birkin professzor, a fájlokból megfejthető kódos ajtók, a logikai fejtörők, a V-Jolt kikeverése. *Ez Resident Evil.* Az, hogy belépek a temetőbe, a távcsövessel körbepásztázom az egész terepet, és jó huszonöt méterről leszedem az ellenfeleket, az nem Resident Evil. Az, hogy a játékban egyszer nem fogsz megijedni, és mindössze egyszer történik váratlan esemény, az nem Resident Evil. Az, hogy minden negyedik szobában ott van egy árus, akinél vásárolhatsz, tuningolhatsz, gyógyíthatod magad (eü spray-t is árul!), az nem Resident Evil. Az, hogy ha meghalsz, mindössze az épp aktuális szobát kell újra kezdened, az nem Resident Evil. Az, hogy baljós zene figyelmeztet arra, hogy ellenség van a közelben, majd azonnal elhalkul, ha megöltél mindenkit, az nem Resident Evil. És ez csak egy piciny hógolyó, ami idővel hatalmas lavinává duzzad. Maga a sztori is banális: „elrabolják az USA elnökének lányát" – *közröhej*. Hogy csak egy különleges ügynököt küldenek utána – *röhejes*. Egy ilyen szituációban az egyesültállamok egész Spanyolországot lerohanná, Európát meg leatomozná pikk-pakk.

(Az meg külön vicc, hogy miközben az áruló kilétét is megpróbáljuk felfedni – többek között az egész sztori alakulását; azt, hogy ki rabolta el a lányt, hogy ki van még benne – simán megláthatjuk, ha nem nyomunk semmit a menüben, és végignézzük az így lefutó „videoklippet"!)

A sztori alakulása amúgy is elég mulatságos, a felszedhető fájlok pedig a történet logikátlan ágainak fehér foltjait próbálják megtömködni; kevés sikerrel. Visszasírom a régi Resident Eviles memoárokat, amikben átalakulásban lévő szerencsétlen emberek naplóit, utolsó gondolatait olvashattuk el. Ebben a játékban béna utalásokat, szerencsétlen magyarázkodást, mosakodást láthatunk csak. Ada Wong rúzsfoltos levélpapíron üzen nekünk! Mondjuk azt sem értettem minek kellett előkotorni Adát valamelyik

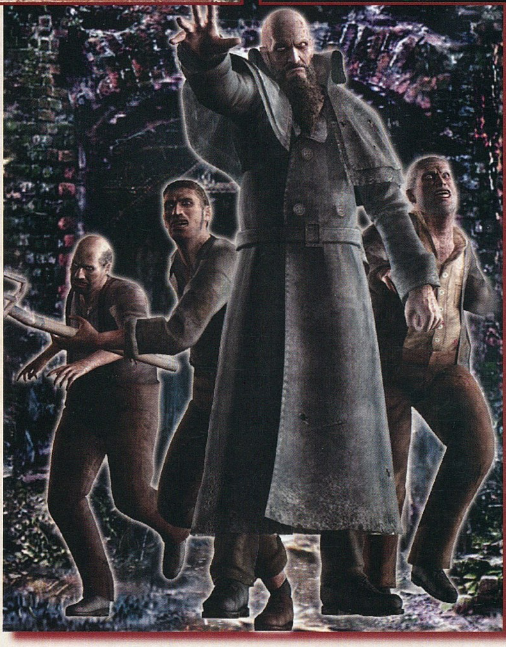




alsó fiókból? Ráadásul ebben a részben már mindenki úgy verekszik, lő, szaltózik, mint Neoék a Mátrixban. Tényleg a sok elbutított, agymosott emberkének erre van szüksége? Hogy forogjon és belassuljon a kamera a RE-ben is? Hogy Leon, ha tíz méter magasról ugrik is le, sérülés nélkül ússza meg? Hogy Ada hármas szaltóval rúgja a ki kezünkből a fegyvert? Hol vannak a régi fejtörők? A logikai feladványok, a tárgyak kombinálásai? Ez a Resident Evil 4 egy olyan játék, ahol, ha egy zárt ajtóhoz érünk, és nálunk van a nyitásához szükséges tárgy, akkor azt a gép automatikusan felajánlja az invertory-nkből, hogy még annyit se kelljen gondolkodnunk, hogy itt most vajon melyik cuccost kell használnunk? A Resident Evil 4 egy olyan játék, amit a Darabos Laci, a Kanalas Pisti, a Kenyeres Vali, meg a Jóska Pista bácsi is – akik egyébként minden eddig Resident játékot csak betűről-betűre kiböngészett leírás alapján tudtak végigjátszani, két növényt sem tudnak maguktól kombinálni, és a Zero-ban a mai napig nem tudják kinyitni a kódos ajtót – végig tudnak majd játszani anélkül, hogy egyszer is elakadnának. És ez a Jóska bácsi, meg a Pista néni elő fogják venni másodszor is a játékot, mert akkor már meg lesz a tuningolt shotgun, meg a maximum gépfegyver, és mehetnek lövöldözni, éjt nappallá téve. Van egy haverom, a G. Zoli, akinek a nője a Kriszta annyira suta, hogy szinte óránként fel szokott hívni, amikor kijön egy új RE játék, és megpróbálja végigjátszani, ide a rozsdás bökőt, hogy most ő sem fog hívni (nagy megkönnyebbülés lesz, hogy elmaradnak a „a kódos ajtó kódjának mi a kódja" kérdései :).

Maga a játék felépítése sem teszik igazán. A legtöbb helyszín (talán csak a kastély nem) teljesen lineáris, magyarul nincs az, hogy van egy nagyobb épület, és össze-vissza keresztül-kasul be kell járnunk. Itt most egyikből a másikba, másikból a harmadikba megyünk, teljesen folyosószerűen jutunk el A-ból B-be, egyszerűen nem lehet elakadni benne, mert ha találsz is egy key itemet, azt rögtön tőle két méterre kell használnod. Ha pedig végre igazán Residentes, leharcolt, mocskos belső terekhez érünk, annak a varázsát meg az őrült módjára rohangáló zsoldos katonák teszik tönkre.

Ami pedig kifejezetten idegesít, hogy szinte minden második teremben egyfajta arénaharc következik. Ez annyiból áll, hogy lezárják a kivezető ajtókat, és amíg le nem gyilkolsz mindenkit, addig nem mehetsz tovább. Ez kezdetben mondjuk két ellenfél. Aztán két teremmel odébb három ellenfél, meg egy erősebb. Utána már négy ellenfél, plusz két erősebb, meg egy nyilas vár rád. Két teremmel arrébb hat ellenfél, két nyilas, négy erősebb, meg egy főpap. És ez így megy a játék végéig. Magyarul nem azért



játszol tizenkét órát a játékkal, mert annyira tartalmas, hanem mert úgy töltötték meg a játékot, hogy minden egyes kicseszett szobában meg kell küzdeni minden ellenféllel. Ha nincs energiád, vagy fegyvered, nem tudsz elfutni mellettük. Ha meghalsz, ugyanazokkal a cuccokkal kezded újra a szobát, és addig kell szenvedned, amíg nem sikerül agyonlőnöd mindenkit. Olyan ez, mint a Parasite Eveben a hetvenhét emeletes épület, vagy a Paper Mario-ban a százszintes kút, ahol ahhoz, hogy továbbjuss, mindenkit le kell verned. Ha már mindenki a stílus megreformálásáról beszél, akkor miért van külön futás gomb? Miért nem lehet analóg módon irányítani a figuránkat? Miért nem lehet még mindig menet közben lőni? Miért van szükség lelőhető kígyókra és halakra egy RE játékban? Miért kell rádión tartani a kapcsolatot a főhadiszállással egy RE játékban? Mi ez Metal Evil? Resident Gear Solid? Miért nincsenek még mindig normális árnyékai a figuráknak? Miért kell a főjátékban teleportkapus céllövöldéket beletenni, ahol kis Resident Evil műanyag figurákat nyerhetünk? Miért kell egy Resident Evilben kincseket keresgélnünk? Ha már annyira újítani akartak, miért nem úgy tették, mint az MGS3-ban, ahol a hihetetlen sok új ötlet mellett a játék alapjaiban nem változott meg?

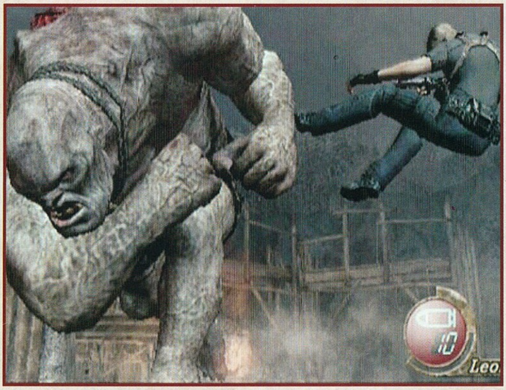
ÖSSZEGZÉS

Remélem, értitek, miről beszélek. Az egyik oldalon ott a hihetetlen grafika, a brutális effektek (van egy rész, ahol két El Gigante monsztert is bele lehet pottyantani a lávába – na azt, ahogy szerencsétlen szörnyek csapkodnak és próbálnak menekülni a forró folyékony lávából, azt mindenkinek látnia kell, különösen más játékfejlesztőknek, mert az egy külön esettanulmány; így kell valaminek kinéznie 2005-ben), az elképesztően zseniális mesterséges intelligencia. A másik oldalon a leegyszerűsített árkád-lövöldözős játékmenet, aminek semmi köze nincs már a Resident szériához, nyakon öntve az összes hangulati elem hiányával. Én a Resident Eviltől a zsigereimig, a csontjaimba hatoló félelmet várok, amitől összeszűkül a zacsim, és a golyszlijaim vitustáncot járnak. Azt várom, mint régen: hogy amikor rám nyitnak a fotellel együtt dobjak egy hátast, és a PS2-vel együtt az egész kócerájt lerántsam a TV állványról. De ettől a játéktól semmi ilyesmit nem kapok. **A Capcom egész egyszerűen feláldozta a Resident Evilt a fogyasztói társadalom oltárán.**

Na, most kéne okosnak lenni. Ha csak simán egy akciójátékot kellene értékelnem, lehet, hogy azt mondanám: sima kilenc pont. Mert magasan veri az összes horror játékot, és nem csak grafikában!

De mint egy Resident Evil játék értékelve, hét és fél pontot adnék rá, maximum nyolcat, aztán majd, hogy mi kerül az értékelőbe a Márti eldönti helyettem (szokás szerint). Egy biztos: ez lesz az első olyan Resident Evil, amit nem fogok másodszor-harmadszor is végigjátszani. És ez szerintem elég sokat elmond...

A Császár
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Sok mindenben igaza van Csipinek. A játék brutálisan jó és szép, de kár lenne vitatni, hogy ez már nem AZ a Resident Evil. Az is áll, igen, hogy talán a Capcom elk*rvult egy kicsit, és behódolt a mainstream hatásának ugyanúgy, mint a Silent Hilles fiúk. Egy dolgot viszont sajnos NEM HAGYHATUNK FIGYELMEN KÍVÜL mi, régi hardcore játékosok: változnak az idők, változnak az igények. A Resident sorozat a régi, megszokott köntösében már nem piacképes. Még egy új, de klasszikus módon megvalósított bődületes sztori sem adna el egy új Resi játékot abban a formában. Telnek a hónapok, évek, új vásárlók jönnek, új gamerek jönnek, és nekik már EZ a Resident Evil kell. Nekik hiába mondod, hogy A meg B sztori, meg olvasd el az összes file-t, akkor megkapod a kódot. Nekik ez kell: csillogó-villogó grafika, non-stop action, kicsi fejtörő, sok muníció. Sz*rnak ők arra, milyen volt PS1-en az eredeti Resident. Én 9 pontot raktam az értékelő végére, mert még legalább jól jártunk: ha nem is kaptuk meg azt, amit megszokhattunk, de legalább egy jó játékot kaptunk...

RESIDENT EVIL 4

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
8+1 blokk

✔ brutális a grafika, sok új ötlet
✕ köze nincs a régi RE játékokhoz

9 pont

KICSI KOCSI ÚJRA SZÁGULD



AKAR VALAKI EGYET „MEDZSÓZNI"?

A mi időnkben a *Matchbox* volt a gyufás skatulya méretű (innen származik a márkanév is) kis játékautók alfája és omegája – az olcsó bazári utánzatok az aprólékosan kidolgozott, strapabíró fémvázú etalon nyomába sem értek. Sok víz lefolyt a Dunán az óta (még több az óta, hogy 1952-ben a játékszer tervezője, Jack Odell elkészítette az első *Matchbox* autót a lányának), olybá tűnik, hogy mára a *Matchbox* kisautók helyét átvették a piacon az apró *Hot Wheels* járgányok – mellesleg ma is gyártják mindkét terméket, és mindkettő egy amerikai mamutcég, a Mattel tulajdonát képezi. Az anyavállalat valamilyen okból a *Hot Wheels* sorozat szekerét mostanság jobban tolja, mert az alapján készíttetett Cartoon Network rajzfilmsorozatot is, és sokkal több videojátékot is fejlesztetett, igaz akadtak azért *Matchbox* videojátékok is, még GBA-ra is volt egy, a nagyon béna *Matchbox: Cross Town Heroes*. GBA-n a *Hot Wheels* mánia 2002-ben kezdődött a felejthető *Mario Kart* klón *Hot Wheels: Burnin' Rubber*rel (Japánban *Hot Wheels Advance* címmel jelent meg) és az izometrikus ábrázolású, ugratós *Hot Wheels: Velocity X*-szel. Ezeket követte 2003-ban a szintén *Mario Kart* jellegű *Hot Wheels: World Race*, majd az előző év végén még befutott két újabb produktum is, a *Hot Wheels Gamepack 1* (ami a *Hot Wheels: Velocity X* és a *Hot Wheels: World Race* volt egybecsomagolva) és a **Hot Wheels: Stunt Track Challenge**. Ez utóbbi merőben eltér elődeitől, és sokkal jobban is sikerült, ezért esett rá a választásom, hogy jelen cikk tárgyává tegyem, mellesleg a GBA változattal egy időben megjelent a játék PS2-re, X-re és PC-re is.







NEM TALÁLKOZTUNK MI MÁR VALAHOL?

Amikor először belöktem a Hot Wheels: Stunt Track Challenge kártyát a gépembe, első blikkre veszettül ismerős volt, de mivel elég sok GBA játékkal játszottam már (minden megjelenttel, számos meg nem jelenttel és rengeteg ingyenes garázsjátékkal is, ami több ezer anyagot jelent), először nem voltam benne biztos, hogy a játék egy korábbi, más területen megjelent változatával találkoztam-e már a múltban, vagy csak egy nagyon hasonlóval. Természetesen sok nyomozást nem igényelt, hogy kiderítsem, a játék zsír új, nem egy korábbi anyag területi duplikációja, amire pedig kísértetiesen hasonlít, az a szintén GBA-s és szintén THQ által forgalmazott *LEGO Drome Racer*, amit egyébként a 2003. júniusi Konzolban teszteltem is. Ez után már csak egy kérdőjel maradt számomra: véletlen-e a nagyfokú hasonlóság (esetleg az előd inspirálta-e az utódot), vagy a két játék mögött ugyanaz a fejlesztőcég áll-e (gyakori, főleg platformjátékoknál, hogy ugyanazt a játékot egy cég eladja több helyre is, így ugyanaz az alap megjelenik többször más licenccel, pályákkal, grafikákkal és zenékkel). Erre már valamivel nehezebben találtam választ. A *LEGO Drome Racer*t az angol Möbius Entertainment fejlesztette, ami az óta beolvadt a Rockstar Games-be Rockstar Leeds néven, a *Hot Wheels: Stunt Track Challenge*-t pedig egy teljesen ismeretlen, valószínűleg vadonat új, szintén angol cég, a Razorback Developments ütötte össze. A pakliban benne volt ennek ellenére az is, hogy az utóbbi céget esetleg az előbbiből kivált néhány figura alapította, de miután összehasonlítottam a stáblistákat, nyilvánvalóvá vált, hogy a külső hasonlóság ellenére a két játék mögött teljesen mások állnak, és így más a tényleges játékmotor is, noha látszatra szinte ugyanolyan.

LÉPJÜNK A GÁZRA!

Remélem ez a rövid nyomozós kitérő nem untatott halálra senkit, sőt bízom benne, hogy hozzám hasonlóan sokan kíváncsiak a játékok mögött álló cégekre, fejlesztőkre és technológiákra, de lássuk, hogy konkrétan milyen is a *Hot Wheels: Stunt Track Challenge* játékmotorja, ami annyira hasonlít *LEGO Drome Racer*ére. Mint az a mellékelt képekből is látható, a játék programozói flatfillezős (egy színnel kitöltős) 3D motort írtak, a *LEGO Drome Racer* és az *Archer Maclean's 3D Pool* programozóihoz hasonlóan, a pályákat nagyrészt ezzel jelenítik meg. Többször is leírtam (és Martin is számos alkalommal célzott erre), hogy a kis képernyője miatt nem nagyon fekszik a GBA-nak a textúrázás, túlságosan összesűrűsödnek és eltorzulnak a texelek a pár pixeles poligonokon, főleg az affine mappoltakon (amit szinte mindenki alkalmaz, amúgy bocs a szakzsargonért), a gépen sokkal jobb, esztétikusabb, bölcsebb és nem utolsósorban gyorsabb, ha a programozók flatfillezést alkalmaznak. Persze ez a 3D motor is tud textúrázást, néhány helyen, ahol ez azért jól jön (például a teljesen 3D-s autóknál, egyes tábláknál, a lelátóknál, a célegyenesben a start feliratnál satöbbi), a pályatervezők kihasználták ezt a lehetőséget is, de szerencsére nem erőltették túl.

Tehát az így megjelenített pályákon kell a textúrázott autónkkal körbe-körbe mennünk, a pályatervezők egyébként szerintem elég jó munkát végeztek, a pályák háttérelemei is szórakoztatóak, és a geometriájuk (van rengeteg ugrató, bukkanó, barlang, hurok és egyéb érdekesség) is jól játszhatóvá teszi őket. Mindez talán csak egy hajszállal gyengébb a *LEGO Drome Racer* által nyújtottaknál, annak pályái nekem még jobban bejöttek a Wipeoutos hangulatuk és a gazdagon animált hátterük (itt nincsenek animált objektumok a háttérben) miatt. Ebben a játékban egyébként hat pályatémával találkozhatunk, a többségük tele van pálmafákkal, a *Jurassic Jam* ezeken túl még dinoszauruszokkal és hatalmas csontokkal, a *Spider Alley* pókokkal, a *Buccaneer Bay* kalózhajókkal, kincses ládákkal és szablyákkal, a *Tiki Island* törzsi maszkokkal, totemekkel és lándzsákkal, a *Zero Gravity Zone* űrbázisokkal, rakétákkal és műholdvevőkkel (a játék fizikája egyébként itt sem változik, nem csökken a gravitáció), a *Lava Land* pedig lávafolyamokkal, vulkánokkal és gyíkokkal szolgál, többek között. Hozzá kell tennem, hogy a játék messze nem merül ki a hat pályában, minden pályának öt különféle változatával találkozhatunk, időnként fordított irányba kell mennünk, és a terelő táblák is változatos útszakaszokat zárnak le, így egyébként elvileg meg lehetett volna oldani azt is, hogy helyenként levághassuk az utat, de sajnos minden esetben csak egy út van nyitva, még ha változó is.

Mellesleg a trükkök, a kihívások és a játékmódok terén is roppant gazdag a *Hot Wheels: Stunt Track Challenge*, nem is értem, hogy a többi szaklap miért húzta le annyira, mert nincs vele semmi komolyabb probléma, és van benne anyag rendesen. Azon túl, hogy rendszerint három mesterséges intelligencia által kontrolált autóval kell versenyeznünk (de nem mindig, van, amikor csak egyedül kell egy feladatot teljesítenünk), még rengeteg egyéb kihívással is találkozhatunk. Helyenként időlimitet kapunk az egész pályára, vagy rövidebb szakaszokra, előfordul, hogy nem koccanhatunk a falnak, vagy nem lökhetünk fel bójákat, de van olyan is, hogy pont a bóják fellökdösése a célunk, vagy feladatul kapjuk, hogy bizonyos pontszámot érjünk el, esetleg meghatározott kaszkadőrmutatványokat mutassunk be. Ez utóbbiak talán a játék legérdekesebb részei. Mint említettem, a pályák tele vannak ugratókkal, és a levegőben számos trükköt mutathatunk be különféle gombkombinációkkal. Ezeket nem nehéz kivitelezni, például minden iránygomb, minden iránygomb B-vel és minden hátsó gomb is egy-egy trükköt, különféle irányú forgást indít el, és ha ezeket összefűzzük, akkor az értük kapott pontokat még jelentősen növelhetjük is, a probléma csak annyi, hogy ha egy ilyen után rosszul érkezünk a földre, akkor felborulunk, és rengeteg időt veszítünk, tehát ésszel kell trükközni. A trükkök a pontszám (aminek a legtöbb pályán nincs jelentősége) mellett a turbónkat is növelik (a hosszabb láncok természetesen jobban), ha pedig a turbó csík eléri a maximális szintet, az R+L kombinációval nagyon felgyorsulhatunk egy időre, így a trükközés a sima versenyeknél sem haszontalan, elmésen ki lett találva a rendszer. Ezek mellett még néhány extrát is felvehetünk a pályákon (vigyázat, a riválisaink is élhetnek ezekkel), ezek mondjuk annyira nem változatosak, nincsenek köztük rakéták, aknák és egyebek, de azért mind hasznosak. Van például két különféle mágneses taszító, amikkel időlegesen felboríthatjuk magunk körül az autókat, egy pajzs, ami az ellenfelek mágneseitől véd meg minket, egy kapszula, ami kapásból feltölti a turbónkat, és egy olyan eszköz, amivel egyrészt átmenetileg sokkal jobban kanyarodhatunk, másrészt több trükköt produkálhatunk a levegőben egyszerre.

Végül lássuk a játékmódokat kicsit részletesebben is. Természetesen van egy sima karriermód, ez a game show menüpont alatt lapul, itt a fő pályákat, a feljebb is említett hatszor öt, azaz harminc pályát kell teljesítenünk sorban, mindig az előző megnyerése nyitja meg a következőt, és természetesen ezek között sok érdekes kihívás is lapul, nem csak mesterséges intelligenciák elleni körversenyek. Ezek során nyerhetünk el egyébként az alap járgány mellé még további tizenkettőt, melyek több színben is a rendelkezésünkre állnak. Ha az egész játékmódot megnyerjük, akkor nyílik meg a bajnokság, a *championship league*, ami gyakorlatilag a karriermód rövidített változata, két-két onnan már ismert körversenyt tartalmaz minden témából. A játéktermi jellegű, azaz arcade menüpont alatt három újabb játékmódra lelhetünk: a gyors verseny, azaz a *quick race* egy véletlenszerű versenyt indít, az időlimites verseny, azaz a *check point* race esetében természetesen kevés idővel gazdálkodhatunk a kisebb pályaszakaszokon belül, a szabad játék, azaz a test race alatt pedig szabadon gyakorolhatunk, és egy füst alatt a saját időrekordjainkat is döntögethetjük. Az első esetében természetesen véletlenszerű pályára kerülünk véletlenszerű autóval, a többi esetében ezeket szabadon megválaszthatjuk, természetesen minden esetben csak a már megnyitott pályák és autók jöhetnek szóba. Mindezeken túl a játék még tartogat számunkra egy nagyon kiterjedt autós iskolát is (mint például a *Gran Turismo* sorozatban, GBA-n nem is emlékszem, hogy találkoztam volna hasonlóval), ahol kilenc kurzus alatt, ha jól számoltam negyvenöt leckét kell teljesítenünk, plusz még egy nagy vizsgát is, így elsajátíthatjuk a játék összes trükkjét, még a turbós startot is. Hab a tortán, hogy van még több játékosos mód is, sajnos gépeket tudtommal itt nem lehet összekötni, csak egy haverunk ellen játszhatunk felváltva jobb időeredményért vagy több trükk pontszámért.

ÖSSZEGEZVE

Annak ellenére, hogy az anyag eddig mindenhol lehúzó kritikákat kapott, én nagyon ajánlom minden autós játék rajongónak, talán csak zeneileg teljesít egy kicsit gyengén (az én ízlésem szerint legalábbis, egyébként a legendás Allister Brimble áll a virtuális hangszerek mögött), továbbá pályatervezésre és összhatásra marad egy kicsit le a nagyon *Wipeout* hangulatú *LEGO Drome Racer* mögött, ugyanakkor még annál is tartalmasabb, és amellett nagyon jól elfér a polcon.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Egyszerűen kiütéseim lesznek az ilyen GBA-s száguldozós játékoktól… Számomra a GBA nem ezt jelenti, hanem Final Fantasy Tactics-t, meg a Tectics Ogre-t…

HOT WHEELS: STUNT TRACK CHALLENGE

THQ

MÁS VERZIÓ: PS2, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–2 Játékos
kódszavas mentés

✔ gazdag tartalom, jó látvány, sok lehetőség
✕ gyenge zene, a lego drome racer valamivel hangulatosabb

7.5 pont

ÖSSZKULTURÁLIS ZAGYVALÉK A VILÁG KÉT ELLENTÉTES SARKÁBÓL, SZERETETTEL



KIRÁLYSÁGI SZÍVEK: EMLÉKEK LÁNCA – MICSODAAAA?

Meglehetősen bamba képet vághattam, amikor az első híreket elolvastam, és az első képeket megláttam a valószínűleg végeláthatatlan hosszúságúra tervezett **Kingdom Hearts** játéksorozat azonos című PS2-es legelső epizódjáról, amit az óta Veres Miki tesztelt is a 2002. októberi Konzolban. Saját tapasztalat híján a semmitmondó, de ugyanakkor meglehetősen jól csengő cím mögött megbúvó egész dolog számomra valami abszolút ízléstelen keveréknek tűnt, amit két (amúgy rendszerint remek dolgokat termelő, tehát általam is respektált) mamutcég pénzéhsége tartott csak össze nagyon ingatagon. A sajtóanyagokból is jól látszott, hogy a tősgyökeres amerikai Disney erőltetetten összefeküdt az akkor még SquareSoft névre hallgató japán Square Enix-szel (ha Új Péter lennék, persze cifrábban fogalmaztam volna), összekutyulták a legnépszerűbb karaktereiket, és készítettek köréjük egy szerep- és platformjáték hibridet. A játék hőse, Sora egy rajzolt ember volt, akit a Square Enix saját magától lopott, nagyrészt a *Final Fantasy VII* Cloudjáról mintázott, de azért más ruhát és fegyvert adott neki, továbbá átszínezte a szemét meg a haját is, őt pedig a Disney aggastyán korú, de máig is elég népszerű rajzolt állat- és emberfigurái, Donald Kacsa, Goofy Kutya, Aladdin és a többiek támogatták. Persze láthattunk már hasonlóan őrült ötleteket korábban is, többek között az Oscar-díjas Robert Zemeckis *Roger Nyúl a pácban* című filmjében és a meglehetősen elborult fantáziájú Ralph Bakshi *Huncut Világ* című mozgóképes ámokfutásában is, de a nagy keveredés felett azért továbbra sem igazán tudok napirendre térni. Mi következik ez után, a hosszú hajú, Serena nevű (*Sailor Moon*) anime lányka Júliaként fog beleszeretni a Higgins nevű rég kimúlt hús-vér négylábú által alakított Benji kutyába, mint Rómeóba, William Shakespeare rengetegszer feldolgozott örökzöld történetében?

TÁVOZZ TŐLEM ELŐÍTÉLET!

Természetesen, míg számomra ez a leosztás meglehetősen bizarr, addig lehet, hogy egyesek mindig is arról álmodtak, hogy az amerikai popkultúra által kitermelt rajzfilmfigurákat egyszerre irányíthassák a japán popkultúra hasonló szüleményeivel. A puding próbája egyébként is az evés, lássuk tehát, hogy a furcsa felszín alatt milyen és mennyire működő játékot találunk a sorozat második, GBA-ra nemrég megjelent tagjában, ami egyébként (állítólag, mert én passzoltam az első részt) ott folytatódik, ahol az előző epizódnak vége szakadt, így annak ismerete jól jön, de nem feltétlenül szükséges.





A játék introja valóban ott van a szeren, egy hosszabb mozit kapunk, ami az óriási kártyaméretnek köszönhetően nem torzul és kockásodik, mint a GBA játékok többségében. Ebben először a sorozat hősét, a Cloudra hasonlító Sorát láthatjuk egy réten önfeledten szaladni Goofy Kutya, Donald Kacsa és Plútó Kutya társaságában, majd ugyanott, amikor a többiek alszanak, a srác éjszaka felébred, és kimegy egy útelalágózó, izé útelálógzadádódás, akarom mondani útelágazáshoz. Ott egy sötét, csuklyás, lebegő figura, feltehetően a legfőbb gonosz (aki Heartless, azaz Szívtelen névre hallgat az alattvalóihoz hasonlóan) intéz hozzá pár szót, többek között figyelmezteti, hogy útja során valakit vagy valamit el fog veszíteni, majd vágás következik, és egy madárkalitkában raboskodó kislányt láthatunk, aki a vázlatfüzetébe egy tüskés várkastélyt rajzol, végül a rajzolt kastély eredetije előtt láthatjuk viszont Sorát. Nyilvánvalóan a kastély volt hőseink korábbi úti célja, a mozi után ifjú hérószunk Goofy Kutya, Donald Kacsa és Jiminy Tücsök társaságában a kastély izometrikusan ábrázolt és szegényesen berendezett belsejében cseverészik még egy keveset arról, hogy a Disney figurák által keresett Miki Egér és Sora barátja, Riku (aki nem azonos Rikkuval) is feltehetően valahol itt tartózkodik, majd ismét előkerül Heartless, egy újabb beszéd erejéig. Megtudjuk tőle, hogy az illúziókastélyt ő hozta létre hőseink emlékeiből, ebből következően elveszettnek hitt és részben amnéziás ismerősökkel is találkozhatunk benne, ezzel a furcsa fordulattal a játék írói lehetővé tették, hogy az előző epizód összes helyszíne és szereplője visszatérhessen, és azok számára is játszható legyen a játék, akik a PS2-es első részt kihagyták. Ez után kapunk még ajándékba egy kártyát és némi instrukciót (többek között azt is, hogy az ajtókat kártyákkal nyithatjuk ki, és a harchoz is kártyákra van szükségünk) a meglepően segítőkész sötét figurától, majd végre elkezdődik a tényleges játék.

Az RPG-k íratlan szabályaihoz igazodva ez a játék is két színtéren zajlik. A főjáték a már említett korrekt kinézetű, de nem túlságosan berendezett, izometrikus szobákban játszódik, ezek minden irányba két-három képernyő kiterjedésűek, scrolloznak, és ajtókkal vannak keresztül-kasul összekötve, ezeken belül tapasztalatom szerint nem leselkedik ránk semmilyen direkt veszély vagy kihívás, tehát csak átvezető részeknek tekinthetjük őket. Ezekben szétverhető ládákat, hordókat és egyebet találhatunk (energiákat és kártyákat rejtenek), a magasabb részeikre pedig létrákkal és ugratókkal juthatunk fel (a leesés sem jár energiavesztéssel), továbbá limitált mennyiségű látható ellenfél is kószál bennük (tehát a harcok száma nem végtelen, a bekövetkezésük pedig nem véletlenszerű), ha hozzájuk érünk, vagy ők érnek hozzánk, akkor kerülünk a másodlagos színtérre, a tényleges harcmezőre. Ez oldalnézetes, szintén minden irányba scrolloz, de minden irányba kevesebb, mint két képernyő kiterjedésű. Ebben is mozoghatunk bármerre, ugrálhatunk szabadon (B), és itt valós időben, direkt kell összecsapnunk a ránk támadó ellenfelekkel (a fő játéktéren minden egyes rondaság egy csomó különféle tényleges szörnyet reprezentál). A harc azért mégsem annyira egyszerű, mint egy verekedős játékban, bár itt is ugyanúgy kell elugrálnunk az ellenséges támadások elől, és ugyanúgy az opponenseink közelébe kell kerülnünk, hogy rájuk sózzunk (a lebegőkhöz és a magasabbakhoz fel is kell ugranunk, mellesleg furcsa mód csak vízszintesen támadhatunk, bár mozogni függőlegesen is tudunk), a sima támadógomb (A) nyomogatás még nem garantálja a sikert. Pontosabban, ha sorban vesszük a pályákat, hatékonyan kiirtunk minden ellenfelet, nem sunnyogunk el mellettük, és ezek hatására elég jól fejlesztjük magunkat, ez a módszer is célra vezető az esetek többségében, de a harcrendszer azért ezen túl is sok érdekességet és extrát tartogat számunkra. Amikor ütünk (Sora mellesleg egy hatalmas, kulcs alakú karddal vív), mindig a középsőt játsszuk ki a bal alsó sarokban látható támadókártyák közül. Ezek a kártyák sokfélék lehetnek, a játékban mindenfelé találkozunk velük, és a harc közben is röpködnek csak úgy a harctéren, néha pedig az ellenfelek ejtik el őket. A legtöbb kártyán egy kulcsot és egy számot láthatunk, ezek a sima ütések, a számnak megfelelő ütést visszük be az előttünk ütőtávolságra levő ellenfélnek. Azonban az ellenfeleink is állandóan támadnak minket, az esetek többségében éppen akkor ütünk, amikor a kipécézett ellenfelünk is minket támad, ilyenkor láthatjuk az ő támadókártyáját is, és a nagyobb értékű kártya üti a kisebb értékűt, értelemszerűen a magasabb számú kártya sérti meg a másik küzdő felet. Ha elég gyorsan viszünk be több támadást, természetesen kombinációkat is kivitelezhetünk, sőt ilyen háromkártyás láncokat előre is legyárthatunk, ha a kiválasztott kártyákra L+R-t nyomunk, majd az így összeállított pakkot szintén az L+R gombokkal valakihez hozzávágjuk, ekkor a kártyák értékei összeadódnak, komolyabb főnököknél ez a módszer jól jön. Ezek mellett még rengeteg további kártyát is kijátszhatunk a csata hevében, többek között különféle varázslatokat (fagyasztás, energiatöltés satöbbi) és idézéseket (a leghűségesebb barátainkat, Donald Kacsát és Goofy Kutyát szinte mindig idézhetjük, de világtól függően rendszerint más barátainkat is). A támadókártyák között természetesen szabadon lapozgathatunk is, nem meglepő módon ezt az R és L gombokkal hozhatjuk össze, ha pedig elfogynak a lapjaink, akkor újra kevertethetjük a paklit – legalábbis magamban pontatlanul így neveztem el ezt a dolgot. A lapok között van egy fekete ikon, azon kell nyomva tartanunk az A gombot, hogy visszakapjuk a lapjainkat, sajnos ez minden alkalommal egyre hosszabb ideig tart, és mindig egyre kevesebb lap jön vissza, persze minden új csatánál nullázódnak ezek a hátrányok. Érdekünk tehát, hogy ne pufogtassunk el sok lapot feleslegesen (a láncokkal különösen vigyázzunk), mert hamar oda lyukadunk ki, hogy egyetlen lapunk marad, és az is mindig nagyon lassan jön csak vissza. A valós idejű harc hevében egyébként nincs nagyon időnk arra, hogy komolyabban tallózzunk a kártyáink között, azonban a lapok sorrendjét a harcon kívüli világban, pontosabban az ott Starttal előhívható, nagyon kiterjedt menürendszerben (amiben még egy vaskos beépített kézikönyvet is olvasgathatunk rengeteg egyéb mellett) eléggé szabadon be is lőhetjük magunknak, akár több paklit is összeállíthatunk.

Említettem már az izometrikus szobákat összekötő ajtókat is, természetesen mint a játékban minden, ezek is kártyákkal működnek, persze más jellegű kártyákkal, mint a harc. A simább ajtókhoz egy kártya kell, de rendszerint több megfelelő színkódú lap közül is választhatunk, amiket csatákban vagy egyéb úton-módon szereztünk, és a választott kártya befolyásolja az ajtó mögötti terem jellemzőit is, például, hogy mennyi és milyen erősségű ellenfelek várjanak minket ott, jelenjen-e meg sok barátokat idéző kártya az ottani harcokban, legyen-e mentőpont a szobában satöbbi. A fontosabb ajtókhoz kellenek még speciális, egy példányban előforduló kártyák is, ezek rendszerint hasonló kártyákat rejtő vagy kulcsjeleneteket tartalmazó szobákat nyitnak, de az újabb világokat is kártyák segítségével fedezhetjük fel. A felsoroltakon túl még rengeteg további extra, megtanulható varázslat és szabály van, de ízelítőnek szerintem ennyi elég.

HMM, NEM IS OLYAN ROSSZ!

Bár a bevezetőben említett furcsaságok engem a játék közben is zavartak kissé, továbbá az izometrikus szobák berendezése és az általuk nyújtott cselekvési lehetőségeink is szegényesek (holott azok is tartalmazhattak volna klasszikus, például *Head Over Heels*-es kihívásokat), a produktum összességében véleményem szerint egész kellemes, és a korrektül kiagyalt harcrendszere eléggé egyedivé is teszi. A karakterek grafikája és animációja lenyűgöző (oldalnézetben, izometrikusan és portré alakban is), és a játékban felhasznált témák is nagyon ütősen átjönnek. A felsoroltakon túl ellátogathatunk a Final Fantasy VII és VIII kevert világába, Aliz Csodaországába, Herkules Olümposzára, Aladdin arábiai városába, Tim Burton Karácsonyi Lidércnyomásába, a Pinokkiót elnyelő bálna gyomrába, a hableány Ariel Atlantiszába, Pán Péter Sohaországába, a Szépség és a Szörnyeteg világába, Micimackó Százholdas Pagonyába és még egyéb helyekre is. Aki tehát az említett témákat kedveli, nem szalad ki a világból a kissé erőltetett katyvasztól (esetleg még jó ötletnek is tartja), és úgy érzi, hogy a feljebb vázolt játékmenet és harcrendszer is neki lett kitalálva, nyugodtan szerezze be a játékot, a kivitelezés minőségére már biztosan nem lesz panasza.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Tényleg csak a Disney-Square egyveleggel kell megbarátkozni, mert a játék jó, és nagyon jól adja magát GBA-n!

KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES

DISNEY INTERACTIVE / SQUARE ENIX

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ frankó audiovizuális kivitelezés, jól megvalósított témák, néhány érdekes új ötlet
× bábeli zűrzavar a világok között, unalmas izometrikus szakaszok

8.5 pont



REPÜLŐ MEDVÉK ÉS EGYÉB VÁLOGATOTT FURCSASÁGOK

A *Diddy Kong Pilot* (amit az N64-es *Mario Kart* klón, a *Diddy Kong Racing* kvázi folytatásának szántak) az egyik legrégebb óta készülő GBA játék, már a 2001-es japán Space World kiállításon is ki lehetett próbálni a játszható verzióját, hónapokkal a GBA gép megjelenése előtt, tehát legalább 4 évet dolgoztak rajta a Rare boszorkánykonyhájában. Nem gyakori, hogy egy hordozható játék ilyen sokáig készül (persze PC-n már hosszabb csúszásokat is megszokhattunk, ha valaki röhögni akar, gondoljon csak a *Duke Nukem Foreverre*), így a nagyon tehetséges és patinás cégtől ilyen hosszú fejlesztési idő után bizonyára hozzám hasonlóan mindenki valami óriási csodát várt. A játék címe egyébként akkor változott meg, amikor a Rare a Nintendo szárnyai alól átkerült a Microsoft szárnyai alá, és megszűnt GC fejlesztőnek lenni (igaz GBA-n azért megmaradt), feltehetően emiatt a cég elvesztette azt az előjogát is, hogy Nintendo karaktereket használhasson a játékaiban (például a Donkey Kong családot), így került át a játék a *Banjo-Kazooie* sorozat világába, és kapta meg a végleges *Banjo Pilot* címet.





Sajnos a fejlesztéssel eltelt évek során a játék nem csak a címében és témájában változott meg, de a technológiájában is, és bizony negatív irányba. A régi képekről ismerős voxel motoros 3D játék helyett pár napja már csak egy teljesen szabványos, Mode 7 technológiás, repülős *Mario Kart* klón jelent meg a fenti cím alatt. Ráadásul motor tekintetében ez az anyag még a gépre megjelent hasonló játékok többségét is alulmúlja, a pályák például teljesen egyenletesek (néhány hasonlóban voltak dombok és völgyek), a kamera a magasságunk függvényében sem változtatja a függőleges pozícióját (szerintem látványos lenne), továbbá a visszajátszás sem valami színvonalas, láttam sokkal jobbat is a gépen, például a hasonló megjelenítésű *Konami Krazy Racers*-ben. Ugyanakkor, bár fontos a technológia és az audiovizuális kivitelezés is (ez utóbbi sem a legjobb, olyan négyes alát érdemel szerintem), mégiscsak a játszhatóságon és a hangulaton áll vagy bukik minden, és érzésem szerint ezek azok a pontok, amelyeken a *Banjo Pilot* igazán jól teljesít. Újdonságot persze e területeken se nagyon keressük, tényleg szimpla *Mario Kart* klónnal állunk szemben, annyi extrával, hogy a magasságunkat is változtathatjuk, így a változó magasságban lebegő gyorsító kapuk és gyűjtögetnivalók elérése is egy kis plusz munkát igényel. Ezen túl említést érdemel még, hogy az R-rel élesebb ívben is kanyarodhatunk, az L-lel kifordulhatunk a ránk kilőtt lövedékek elől, a gyűjtögethető tárgyak között pedig néhány további mellett találhatunk gyorsító cipőt, előre kilőhető UFO-t és meteort, továbbá hátra kidobható, aknaként is funkcionáló betontömböt (ezzel egyébként semlegesíteni lehet a ránk kilőtt fegyvereket is). A játékmódok között se keressünk forradalmi újításokat, játszhatunk multiban, indíthatunk bajnokságokat (mindegyik alatt több kupa van számos pályával és főnökharccal), versenyezhetünk gyorsan egy szabadon választott pályán mások vagy az idő ellen, továbbá van egy olyan mód is, ahol verseny közben puzzle darabokat is gyűjtögetnünk kell. Természetesen a pályák és a karakterek fokozatosan nyílnak meg, és van még egy extra dolog: gyűjtögethetünk hangjegyeket is, melyekért a boltban csalásokat és egyéb dolgokat vásárolhatunk.

Nagyjából ennyi a *Banjo Pilot*, technológiára elavult, lehetőségeiben és kivitelezésében átlagos, mégis jól illusztrálja, hogy igazán finoman kiegyensúlyozott (nagyon jó, ahogy lassan, fokozatosan erősödnek az ellenfelek, továbbá nagyjából ugyanolyan szinten kell jól kormányoznunk és harcolnunk) játékmenettel még egy bukásra született produktum is lehet roppant szórakoztató.

Credo

BANJO PILOT

THQ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

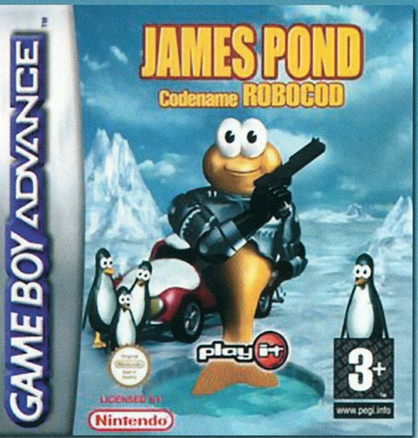
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

✔ a játszhatósága és a hangulata nagyon el van találva, jó buli
× technológiailag évekkel le van maradva még gba-n is

8.5 pont

KOPOLTYÚS KÉMKALANDOK KORALLSZIRTEK KÖRÜL



Ha jól tudom, a *James Pond* sorozat Amigán és Atari ST-n kezdte meg világhódító útját a *James Pond: Underwater Agent* című első részével az Úr 1990-edik esztendejében. Emlékeim szerint az anyag korrekt oldalnézetes platformjáték volt, a kor technológiai és audiovizuális kihívásainak is becsülettel megfelelt, ugyanakkor nem volt benne semmi különlegesség, teljesen átlagosak és unalmasak voltak a pályái, továbbá nem volt hangulata és lelke sem – legalábbis anno így éreztem, így az első próba után a sorozatot egy az egyben le is írtam, soha nem foglalkoztattak a további *James Pond* epizódok. A jelekből ítélve azért a Millennium elég nagy sikereket érhetett el a szériát megalapozó játékával, mert a folytatás, az 1991-es *James Pond II: Codename Robocod* (a szóviccet nem értőknek: a pond tavat, a cod pedig tőkehalat jelent angolul) már sokkal több gépre megjelent, mint elődje, az Amiga és Atari ST változatok mellett volt többek között C64, MS, MD és GG verziója is. Ezeken túl feltehetően a SNES-es *Super James Pond II* is nagyjából ugyanez a játék lehetett (ugye azon a gépen szinte minden port Super előtagot kapott), aztán a mánia valahogy lecsengett, mert az 1992-es *James Pond: Aquatic Games* sportjáték és az 1994-es *James Pond 3: Operation Starfish* tudtommal már csak Amigára és MD-re (amire egyébként az első rész is megjelent) jött ki.





Tavaly aztán néhány öltönyös úriembernek eszébe juthatott a játék, úgy gondolhatták, hogy a jó közepes anyag licencét olcsón meg tudják venni, hiszen a Millennium úgysem létezik már, és egy programozó fél év alatt portolni is tudja a játékot az aktuális gépekre, aztán majd dől a lé. Eme feltételezett elgondolás következményeként tavaly ősszel meg is jelent a játék az elavult PS1-re, pár hete pedig GBA-ra is, igaz itt a sorszám elmaradt, de ettől függetlenül erre a gépre is csak a második rész jött ki.

Miután ennek világában a cikk apropójából jobban elmerültem, tehát 15 év után ismét egy kicsit hosszabban játszogattam egy *James Pond* játékkal, arra a megállapításra jutottam, hogy az emlékeim nem csaltak, az anyag továbbra is jó közepes kivitelezésű, legalábbis a programozás és a zene terén, ugyanakkor a pályatervezése és a színes, de mégis übergagyi grafikája ma már sajnos a középszintet sem éri el. Szóval az anyag meglehetősen gázos, össze-vissza kell benne mászkálnunk unalmas, mindennel (például sportszerekkel, plüssállatokkal satöbbi) teleszórt pályákon, értelmetlen tárgyakat kell fakultatívan gyűjtögetnünk, továbbá kis manókat kell kötelezően kiszabadítgatnunk, ugyanis csak akkor nyílik meg a pályák kijárata, ha minden manót begyűjtöttünk. James, a szuperhal az ellenfelekre ráugrást leszámítva még harcolni sem tud, az ugrás mellett pedig az egyetlen speckója, hogy Bigyó Felügyelőhöz hasonlóan a törzsét a végtelenségig meg tudja nyújtani függőlegesen, és az így elért plafonokon is meg tud kapaszkodni, azokon is tud csimpaszkodva közlekedni.

A fentiek, a könnyű játékmenet, továbbá az óvodás grafikai témák és zenék miatt a játékot nem nagyon ajánlom e sorok feltételezésem szerint többnyire tizen- és huszonéves olvasóinak, ugyanakkor a legkisebbeknek, az öt- és hatéves lurkóknak véleményem szerint minden tekintetben ideális, ez pontosan annak a korosztálynak a játéka, és olyan szemszögből nézve feltehetően nem is olyan gyenge, mint amilyennek felnőtt nézőpontból látszik.

Credo

JAMES POND II: CODNAME ROBOCOD

PLAY IT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

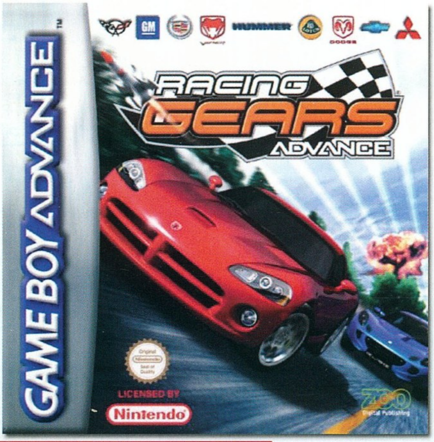
grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ a legkisebbeknek jó móka lehet
× felnőttfejjel élvezhetetlen

2.5 pont

KÖRBE, KÖRBE, KARIKÁBA







Valószínűleg a többség hozzám hasonlóan nem hallott korábban a kanadai *Orbital Media* első játékáról, a **Racing Gears Advance**-ről. Normális esetben nem is tesztelnénk a különösebb hírveréstől mentesen megjelent anyagot, de a DS debütálása óta már szinte teljesen kiszáradt a GBA piac, alig jelenik meg a masinára valami, így igazán ínyenc falatok híján ez is terítékre kerül.

A játékkal ennek ellenére nagyon szimpatizáltam, amikor először kipróbáltam, eléggé ízléses a menürendszere, roppant fülbemászó és remekül hangszerelt a zenéje (ráadásul C64-es és Amigás hatásoktól sem mentes, ami nálam jó ajánlólevél, igaz felfedeztem benne *The Last Ninja* zenei motívum lopásokat is), nagyon profinak, jól összerakott demoscener munkának hat az egész. Az sem semmi, hogy a kis cég olyan nagy autómárkákat licencelt – mert természetesen egy autóverseny játékról van szó – mint a Lotus, a Mitsubishi, a GM, a Hummer, a Dodge, a Chevrolet és mások, nem mintha ez sokat jelentene, játék közben már gyakorlatilag nem is lehet felismerni a kocsikat. A játékban egyébként 12 autó közül választhatunk, és mindegyikhez tartozik egy béna figura portréval, egyedi tulajdonságokkal és háttértörténettel. Ezek sajnos nem igazán adják meg az alaphangulatot, és az anyag játékmódokban sem bővelkedik: játszhatunk 2-4 játékosos multiplayert, gyakorolhatunk egyedül, indíthatunk gyors versenyt, továbbá indíthatunk természetesen rendes bajnokságot is. A bajnokság egyébként nagyrészt a *Karnaaj Rally*, *Super Cars* és társaik nyomvonalát követi, azaz a versenyeken elnyert pénzdíjakon kijavíttathatjuk az autónk sérüléseit, vásárolhatunk fegyvereket (például olajfoltot és rakétát) és egyéb extrákat (például nitrot), továbbá sok fokozatban fejleszthetjük is a járgányunkat (új gumik, motorok, pajzsok, fékek és fegyvercellák). A főjáték 25 darab izometrikus pályán zajlik, ezek érdekes módon tele vannak síkbeli és térbeli (sok a híd) nyolcasokkal, tehát állandóan a már bejárt utak felett és alatt haladhatunk át. Bár első blikkre jól néznek ki a hátterek, szerintem ugyanakkor nagyon hamar unalmassá is válnak, még az sem dobja fel őket, hogy a háttérelemek jól meg vannak animálva: a vidéki pályákon fújja a szél a fák lombját, a vulkanikus pályán folyik a láva satöbbi. Ha pedig közelebbről alaposabban megvizsgáljuk a grafikát, azt vehetjük észre, hogy a pixelművész egyáltalán nem törődött a tile határok kontinuitásával, 8x8 pixelenként szinte mindenhol durván törik a grafika (főleg a fáknál, hegyeknél és sziklákná), mint a Spectrumos időkben, de az eső effektus még ezeknél is szörnyűbb. Vannak azért az anyagnak további előnyei is, nem gyakori például, hogy GBA-n egyszerre 8 autó állhat a rajthoz egy játékban. Ráadásul az ellenfeleink mesterséges intelligenciája is nagyon jó (kicsit talán túl erős is), szinte tökéletesen vezetnek, néhányan kihasználják a fegyvereket és a rövidítéseket is (ez is a játék egyik nagy előnye), de azért szerencsére időnként hibáznak is, így számunkra is teremhet babér, ha egy-egy pályát nagyon alaposan betanulunk sok gyakorlással. Ez utóbbira sajnos szükségünk van, mert már a legelső pályán is nagyon nehéz nyerni, és a szűk utakon a túl érzékenyen reagáló kocsikat nem valami könnyű terelgetni (nitroval meg gyakorlatilag képtelenség), szerencsére az apró koccanásokat sem szankcionálja a játék nagy időveszteséggel és sérüléssel.

Összességében nem rossz anyag a Racing Gears Advance, de nem is nagy szám, helyette sokkal inkább ajánlom a hasonló jellegű, igaz más megjelenítésű *Karnaaj Rally*-t.

Credo

RACING GEARS

ZOO DIGITAL PUBLISHING

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

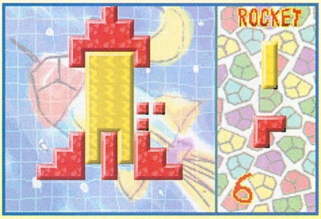
1-4 Játékos
link kábel, mentés kártyára

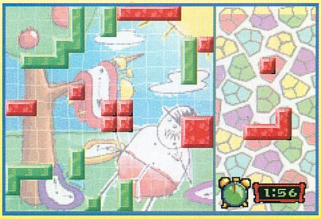
✔ remek zenei anyag és hangszerelés
× tile határ hibák, túl magas nehézségi szint, satöbbi

7 pont

ALSÓGATYA URASÁG AKCIÓBAN







A legendás Rare (ugye korábban Ashby Computers and Graphics, majd Ultimate Play The Game) pár nappal ez előtt furcsa játékkal örvendeztetett meg minket, GBA tulajokat. Egy egyszerű, kevesebb, mint egy hét alatt összeüthető, de ennek ellenére nem rossz, igaz nem is túl eredeti logikai játék alapra rányomtak egy vicces, fekália humorú (ez a nálunk leginkább Fábry Sándor által képviselt vonal, a japánoknál nagyon megy GBA játékokban is, valószínűleg ez is elsősorban az ottani piacra készült, bár egyelőre ott még nem jelent meg) témát, és így prezentálták nekünk a legújabb kreációjukat. Természetesen kitalálhattak volna teljesen más témát is, de ez is működik, ennek a központi figurája egyébként egy pálcika kezű és lábú, vörös alsógatyában és keménykalapban feszítő pocakos-bajszos úriember, aki bolondos cirkuszi zenére táncikál, hadonászik és mutogat. A menükben rajta kívül is minden dülöngél, hajladozik, mozog és *Vib-Ribbon*osan remeg, minden tele van szórva alsógatyákkal, az aláfestő hanghatások pedig baromfikotkodácsolások, tehénbőgések és hasonlóan vicces dolgok. Ezek mellett a már említett elvont humor a szövegben is megjelenik, különféle rejtélyes *kitörlés* és *anyaggal gatya megtöltés* menüpontok között tallózhatunk.

Ennyit a köretről, ami valószínűleg egyeseknek nagyon tetszik, másoknak talán kicsit sok, de lássuk azt is, hogy alatta milyen logikai játék bújik meg. Bár az anyag távoli rokonságban van a Tetris-szel, ugyanis hasonló, kis négyzetekből álló alakzatokkal kell területeket kitöltenünk benne, mégsem sorolnám igazán a *Tetris* iskolába, mert hiányzik belőle a legfőbb elem, a potyogás, továbbá számítanak a színkódok is. Az eddig megjelent GBA anyagok közül talán a *Denki Blocks*!-hoz hasonlítható leginkább, de azért mégis más, ugyanakkor halvány emlékeim szerint más gépre volt már majdnem vagy teljesen ugyanilyen szabályrendszerű játék is. A lényeg annyi, hogy sorban kapjuk a különböző színű alakzatokat (mint a *Tetris*-ben, a két következő elem látható is oldalt), és ezeket úgy kell elhelyeznünk a 13x13 blokk méretű táblán, hogy az azonos színű blokkok szabályos, kitöltött négyszögeket formázzanak, ekkor tűnnek ugyanis el, a célunk pedig az, hogy megtisztítsuk a táblát az általunk felrakott, és a már alapban rajta levő alakzatoktól. Szabály még, hogy nem csak üres helyekre rakhatunk elemeket, de más színű blokkokat is lefedhetünk (tehát akár le is vághatunk így részeket), csak akkor nem rakhatunk le alakzatot, ha annak valamely blokkja azonos színű blokkot fedne, mindezeken túl természetesen forgathatjuk is az elemeket. Nagyjából ennyi a lényeg, mindez a három különféle játékmódban még meg van fejelve pár plusz szabállyal: mindenhol rövid idő alatt kell leraknunk az aktuális elemünket, van ahol az elemeink száma fix, van ahol az egész feladatra kapott időnk fix, és akad olyan is (a maraton játékmódban), hogy egy blokkpusztító csík indul el csigavonalban befelé az elvesztegetett idővel arányosan.



Az **It's Mr Pants** alapjában véve egy jópofa kis játék korrekt, bár nem túl eredeti alapötlettel. Rövid ideig valószínűleg szinte mindenkit leköt, ugyanakkor ajánlani csak azoknak tudom, akik megunhatatlannak tartják a *Tetris*-t és a hasonló logikai játékokat, igazán hosszan el tudnak az ilyen dolgokkal szórakozni – engem az ilyenek (beleértve a *Tetris*-t is) évente legfeljebb egy órára bírnak lefoglalni.

Credo

IT'S MR PANTS

THQ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ jó alapötlet vicces körettel
× nem túl eredeti, nem is igazán tartalmas, és szerintem rövid a szavatossága is

7 pont

Ahoi mindenkinek, mint a régi szép időkben, a régi szép Csevegőkben!

Mindenekelőtt kezdjük néhány közszolgálati közleménnyel. Az első, hogy akinek gondja van a SECTO és egyéb hipermarketekben vásárolt PC-s játékainak installálásakor, ne nekünk írjon, hanem telefonon érdeklődjön az „ügyfélszolgálatosnak" kikiáltott kollégánál, a mindenki által kedvelt „Kis" Petinél.

Mindenképp meg akartam még emlékezni Kolozsvári Norbertről, aki Romániából küldött nekünk egy teljesen korrekt kézzel rajzolt és írt mini-Konzol különszámot. Végigolvasni sem volt semmi. Küldd majd el a pontos címed, hátha kisírok neked valamit a Martintól – ez a teljesítmény tényleg jutalmat érdemel.

Ok, mielőtt belecsapnánk a lecsóba már csak annyit, hogy amennyiben a jövő hónapban is én kapom a Csevit, már csak a géppel írt vagy e-mailben érkezett hozzászólásoknak van esélyük bekerülni a lapban. Így a második X-en túl ugyanis már nem vagyok hajlandó kockás füzetekből kitépett, ákombákom betűkkel lefirkantott kibogozhatatlan macskakaparásokat bogarászni. Januárban a legnagyobb felbolydulást a GoldenEye cikkem okozta, nézzük kezdésnek néhány hozzászólást és levelet többé-kevésbé eredeti formájukban (az e-mail küldök címeit pedig ezentúl közölni fogjuk). A hülye konzolháborús témával egyébként sincs kedvem foglalkozni – Csipi, A Császár!



Üdvözlet! Az imént olvastam a legfrissebb 576 Konzolban a fentebb említett cikkedet. Azt hiszem, megérdemlek annyit, hogy te is elolvastad az én véleményem, ha már oly „bátran" odabiggyesztetted a mail-címed a cikk végére. (Mit vársz, millió anyázó levelet? Te kis mazochista...) *(Gondolom nem várt semmit, de főleg nem anyázást. Te azt küldtél, ti azt küldtetek. Te így gondolod, hogy ez a helyes. Ti a ti galeritekben ezt gondoljátok, de nekünk ez sem új, mert az egy csapatba verődött hiénáknál ez a szokás. Mi is hiénák vagyunk. Martin)* Tudod, én vagy (ha így jobban tetszik) mi, újságolvasók NEM azért vesszük meg – nem 10 fillérért – a T. 576 Konzolt, hogy egyes cikkírók elvarázsolt (eltorzult) világlátását, egyszer volt fiatalságát, netán vágyálmait megismerhessük. Igaz, hogy nem csak azt kell odaírni, ez vagy az jó vagy rossz benne, ennyi vagy annyi pontot ér. No de nem is másfél oldalas melldöngetésre vagyunk kíváncsiak! Meséld el, hogy megtapostad a macskát, vagy széjjel verted a gépet. Jót röhög a T. olvasó. *(Fogalmad nincs róla, hogy te mit vársz. Ha sztori van, az sem jó. Ha nincs sztori, az sem jó. Miért van ez? A következő mondatodból kiderül. Martin)* Azt senki se szereti, ha alázzák vagy gyalázzák, mert ő nem épp oda született, ahova te. *(Na erről beszélek. Csipi senkit sem alázott. Az alázást ti vettétek magatokra. Ti találtátok ki. Miért? Mert irigyek vagytok. Mert lételemetek a kötekedés. Ha alázni akarnánk direktben, azt észrevennétek. De nem akarunk. Martin)* Ja, nem tudom, te mennyiért kajálsz a Mekiben és hol mozizol, de íme egy egyszerű matematikai feladat: 2xl000ft (mozijegy) + 3000ft (ennyiből jóllaksz bárhol) – 15000Ft? **(Mozi: 2000, vagy nálatok az asszony meg a gyerekek maguknak fizetik a jegyet? Plusz 1500 az üdcsi meg a kukorica. Ez két alkalomra kivetítve 7000. A mekiben minimum 5000 rongyot otthagysz, vagy nálatok ott is mindenki magának fizet? Az idáig 12 lepedő. Ha ehhez hozzávesszük, hogy alkalmanként spóroltál legalább egy ezrest a bengán is, simán kijön a 15 rugó, ennyiért, meg ha jó helyen nézelődsz, két San Andreas-t is találhatsz – A Császár)** Oké, hogy te tele vagy lóvéval, de én, aki 2 gyereket + asszonyt, lakást, kocsit eltartok, simán keresek 200KFt-t is megnézem, mire mennyit és mikor adok ki. És még nem is panaszkodhatom. Mit mondjon a sok csóri benzinkutas, ápoló vagy fuvaros, stb. melózó fiatal? **(Csóri benzinkutas? Én ilyennel még nem találkoztam, söt! Mivel a kutasok az egyik legnagyobb tolvajok, elég hülye példával próbáltál élni – tudsz arról egyáltalán, hogy mi folyik ebben az országban? Hogy emberek súlyos pénzeket fizetnek, csak hogy kúton dolgozhassanak? Ápolónő, munkás? Ez egy szabad ország, senki sincs semmire rákényszerítve, tovább lehet tanulni, vannak tanfolyamok, felsőoktatási intézmények, fel lehet venni kölcsönöket, vállalkozni lehet, de aki elég tökös, elmehet lopni, csalni is. Aki megreked egy szinten, az azért reked meg, mert annál többre nem hivatott, a képességei ennél többet nem engednek neki. Akinek egy kis esze van, vagy nincs esze, csak néha veszi a fáradtságot, és olykor-olykor 200%-ot teljesít, vagy csak élelmes és kihasználja a kínálkozó lehetőségeket, az ebben az országban röhögve megél, úgyhogy erről ennyit – A Császár)** Szóval ne verd már magad ennyire! Mert ez nem más, mint NAGYKÉPU, GIZDÁSKODÓ, egyszerűen szólva visszás stílus. Eddig, a cikkeid alapján nem így ismertünk meg téged! Visszatérve: sajnos ki kell, hogy ábrándítsalak! Ha még nem jöttél volna rá, INFORMÁCIÓ a varázs szó. Azért várjuk a postást, vagy a trafik nyitását lenn a sarkon, hogy mihamarabb megtudjuk, ezt vagy azt a gémet megéri, érdemes-e beszerezni. Azért az 576-ból, mert közvetlen, hozzánk szól. De te nem ezt tetted! Ha már tényleg olyan gyengusz az a Rogue Agent, ahogy írtad, elég neki csak az a fél oldal, amiben érdemben megnyilvánultál felőle. Ennyi. Kész. Köszi, elég is lesz. Senki se olyan sík hülye, hogy ezt ne értse meg. Fél oldal, gyenge pontozás. Ok. Ez egy sz*r játék. Megértjük, hogy TE, mint MINDENTUDÓ, KONZOLOK ISTENCSÁSZÁRA **(<– Ez itt a lényeg – A Császár)** hatalmasat csalódtál egy számodra kultikus játék folytatásában. Mégis, mit vártál? A megváltó eljövetelét, aki majd visszahozza az elveszett fiatalságod. Újraélheted a nagy gémeléseket, partikat, zabbantásokat? Áááá. Nekem elég volt látnom a „hatalmas" EA lógót. Hisz ismerhetnéd már a kezük munkáját. Az általad említett „minőségi" sportjáték sorozataik egytől egyig romlanak, évről évre. FIFA vs. PRO EVO,NHL vs. ESPN HOCKEY,NBA vs. ESPN NBA,SSX vs. AMPED. Soroljam még? Az NFS:U2 egy nudli, még az SRS is odaveri. MoH-ról és Gyűrűk uráról meg ne is szóljunk! Mi marad? Sims? Tiger Woods? Igen. Tömegjátékok, mi? Szóval EA = romlott, legjobb esetben középszerű termékek! Tehát nem ért meglepetés, szerintem senkit sem. Tudod, én nem vagyok az a neten lógó, screenshotvadász, E3 DVD faló. Aki 30mp zizegő, remegő felvételből meg 2 állóképből (ami kb.4cm x 5cm-es) megmondja a frankót, hogy ez milyen tök ász játék itten! De hát mire ez a nagy felháborodás? Mi szállta meg a T. szerkesztőséget? Ahogy a főnököd is, meg te is kinyilatkozik a magyar / globális gamer társadalomról, valahogy emígyen:

KICSIK VAGYTOK, TI EGYSZERI HALANDÓK. BEZZEG MI, AKIK EGY ÉVIG CSAK KLOTYÓRA JÁRTUNK KI A STREET FIGHTER / FF7 / GOLDENEYE / RESI EVIL 2 MELLŐL! MI TUDJUK CSAK, MI A JÓ. TI ÁT VAGYTOK VERVE! MI VAGYUNK MORPHEUS, NEO, TRINITY. TI MEG A SOK BUTA, PROGRAMOZOTT ZOMBI. MI ÉLTÜK A NAGY IDŐKET, MA IS CSAK RETROT NYOMUNK ÉS HAT FLIPPER MEG AUTOMATA VAN A GARÁZSBA.

(Hogy mi szállta meg a szerkesztőséget? Semmi. Talán csak most lett elegünk a sok Rotációs „nincs még szőr a p*csömön, de már arcoskodom" Róbert álnevek mögött bujkáló kis hülyékből, akik azt hiszik. ők f*sták a spanyolviaszt. – A Császár) Tudjátok, szerintünk, Ti így láttok minket. Sajnos nem adatik meg mindenkinek, hogy az 576-ba cikkezhessen. Ha esetleg reagálunk rátok (így vagy úgy), le vagyunk húrrogva, fikázva, a mélyen tisztelt Csevegőben. Pedig megpróbálunk néha értelmesen, érthetően kommunikálni. Nem csak GYZ-k, meg 14 éves kis majmok írnak nektek. Ám ti őket tekintitek potenciális fika-célpontnak. Akiket le lehet járatni, alázni. (Amúgy időnként megérdemlik) Rájuk lehet akasztani: ITT TART MA A MAGYAR JÁTÉKOS TÁRSADALOM. ŐK AZOK! Nem. Se én, se akiket ismerek és nagy gémer, sajnos egyikük se ilyen. Se vidéken, se Pesten. Ehhh... mégis minek tépem itt magam? Nyomsz egy Del-t, aztán letudod ezt is. *(Minden harmadik mondatodból süt a kisebbségi komplexus. Félsz tőlünk? Ha tökös gyerek lennél, tökös levelet írtál volna. Aki először beszól, aztán lenyom egy ilyen depressziós, kisstílű dumát, az magát buktatja be. Nem vagy tökös haver – sajnos. Martin)* Sebaj, legalább elolvastál! Bár, okulni ebből se fogtok, asszem. **(Okulni szerintem itt nem nekünk kellene – A Császár)** Nézzetek már körbe. *(Srác, neked csúnya betegséged van. Az a bajod, hogy meg vagy győződve róla: a te világod az egész világ. A te környezeted a mindenség. A te véleményed a mérvadó, amiből okulni kell. Neked véleményed van. Nekünk újságunk. A te véleményed nem befolyásol itt semmit. A mi véleményünk az újság eladását befolyásolja. Gondolhatod, hogy igyekszünk úgy csinálni a dolgunkat, hogy jól menjen a szekér – és hála istennek megy. Martin)* Vagy csak én látom: az újságotokat egyre kevesebben tekintik etalonnak (bármilyen csilli-villi is), a boltjaitokat egyre kevesebben választják. Erre az lesz a válasz, honnan tudom? Mert nem vagyok elfogult. Nekem nem istenem az 576 KONZOL, nem csak a ti boltjaitokban járok vásárolni. De látom, mi megy ott. CAMPONA, MAMMUT, WESTEND? Vevő sehol, az eladók meg egymást tapossák. Több a játékfigura, mint az XBOX vagy NINTENDO játék! Végezetül, bár ez téged asszem nem hat meg: a legfrissebb 576 Konzolt (benne a te szemét cikkeddel), ünnepélyes keretek között elégettük és lehúztuk a klotyón. Eddig tartott egy „bálvány" imádata. Asszem, ehhez nem kell kommentár... Köszönjük a veletek együtt töltött, sok olvasgatással teli kellemes percet. Mély tiszteletünk Martin-nak, Böjti-nek, Radeon-nak. Neked csak szimplán: a viszont nem látásra! Xboxer, Z, Mmárti, Atek, Pola, Laci papa, Sleeping Giant. KEMENYITO@hungrana.hu **(Keményítő? Talán melegítő, nem? :) Elégetted, és akkor mi van? Ha már kicsengetted a lap árát, felőlem akár origamit is hajtogathatsz belőle, az sem érdekel. A másik, amin mindig elgondolkodom, hogy emberek mennyire fontosnak tartják saját személyüket. Mondd már el őszintén, mit hiszel? Ha nem vásárolsz többet a Shopokban, akkor becsődül és összedől a Kft? Vagy megszűnik az újság? Apukám, fogalmad sincs milyen biztos a cég és a lap piaci helyzete... Nőj fel végre, és mivel tudom, hogy ezt a számot is megvettétek, ezúton üdvözöllek ismételten a körünkben! – A Császár)** *(Én is. Szeretem a kemény, vagány srácokat, azokat, akik izomból, de mégis frappánsan tudják odatenni a véleményüket. Ti még egy picit messze vagytok ettől. Ha tényleg ennyien vagytok a galeriben, dolgozattok még egy kicsit a stíluson, és írjatok újra. Részemről nagyon szívesen válaszolok! Martin)*

Megint csak ehh. Most megint egy új oldaladról mutatkoztál meg... bazz egy embernek ennyi személyiség és mégis összefügg , mégis egészet alkot. Elő benyomások: hogy is volt ez?! Asszem a FF7-es konzolban debütáltál a Gex 3D teszttel. Még mindig bennem van a Bagó Spyro tesztje: valahogy így: bejött valami laza srác a szeribe, valami Csipi M Lee... tudja valaki hogy kell kiejteni ezt a nevet?! És ledegradálta az én kisjátékomat a dedós szintre... volt a szavaiban igazság... valahogy így volt asszem, nem szó szerint... bemutatkozásnak nem volt rossz. Aztán jöttek a profibbnál profibb tesztek, a részletesnél is részletesebb végigjátszások, a viccesről még viccesebbre fokozott csevegők... a Tigger's Honey Huntos cikked mai napig az egyik kedvencem... aztán eltűntél.... persze publikáltál de már csak a profizmus maradt meg és a viszonylagos tárgyilagosság, a nagy száj meg a látszólagos lenézés.... én így láttam.... aztán családot alapítottál... gyereked van... (gratulálok)... aztán most számomra visszatértél... kifakadtál, kitörtél, leírtad mi volt a múltad és mit gondolsz a jelenről.. ez tetszik... és *urvára egyetértek. Ez a mai gémei-társadalom, és ezen csak egy-két olyan ember tud változtatni, mint én... legalábbis az én körömben. Van egy bolt, ami konzoljátékokat árul, de itt most nem ez a lényeg. Valójában csak a felszínen egy bolt, egyébként egy olyan hely, ahova összegyűlnek a konzolosok és játszunk... folyamatosan csak játszunk... amíg el nem jön a záróra. WRC3, aztán 4, órákon át tartó Tekken partik, Marvel vs Capcom őrületek, Metál Slug partik és még sorolhatnám a végtelenségig. Mióta megjelent a Midway Arcade Treasures 2 azóta egyfolytában megy a Mortál 2 őrület... nem tudjuk abbahagyni... eszméletlen... vitázunk meg fikázunk, sz*rrá röhögjük magunkat, tiszta retro az egész.... én így veszem ki a részem a konzolközösségbő1... remélem valamennyire jól esett hallani, hogy létezik ilyen, még ha mélyen elbújva is, de van! Amúgy biztos jó sz*r lehet a Rouge Agent, a tesztet biztos nem olvasom végig, de ennyi bőven elég volt... még annál is több! Mrenton gahee15@freemail .hu **(Tudod az a legszánalmasabb, hogy az emberek többségének csak az jött le az írásból, hogy mekkora TV-m van és hogy gizdázom apám lóvéjára, ami amúgy téves, mert a saját lóvémra gizdázom. :) Az igazán lényeges dolgok szerintem megint csukott fülekre találtattak. Az meg megint más lapra tartozik (de nem kevésbé szánalmas), hogy a cikk után olyan emberek próbáltak bekóstolni, akik akkor, amikor én a japán FF7-ben visszatapostam Ruby-t a sivatag homokjában, még csak ki sem tudták ejteni, azt hogy Playstation, és nekik a játékot az óvoda után anyukával és apukával nyomatott „élve fogd el", „meg ki nevet a végén" jelentette. – A Császár)** *(Milyen érdekes, hogy azok az emberek, akiknek ugyanúgy megvolt az a régi „éjjel-nappal játszunk a bandával" feeling, amiről Csipi is beszélt, mind értették a cikk mondanivalóját. Ők nem a gizdázást látták, hanem a poént. Ők nem kaptak gutaütést az irigységtől, ők együtt röhögtek, amikor elképzelték Csipiék garázsát. Sajnálom, hogy a jelek szerint ebből ilyen sokan kimaradtak. Martin)*

szev vasztok arcok én mostan gyüttem köcsögszállásról és szerintem ti aztat sem tuggyátok mi azza konzol és mik azzok a játékokk merten eztet csak én tudhassam mivel it nállunkfelénk rengeteg gamét nyomulunk sokaltöbet mintaztat ti életetekben nyomni fogjátokk és mivvel a jóédes apám ki jómunkásember építtett nekünk olan ojjektumot amiben a többi köcsögszállási haverommal életünkben mármost csak jáccanunk kellen ezért mi mindent lejácunk és ne legyetek irigyek hogynekünk külön moziszobába nyomhassuk a gamékat 20 méteres vászonra kivetítve de higyétek el ha én egy képről azt mondom jó játék leszen akor aztat higyétek el mertaz úgy vala leszen eztet ti is meg tuggyátok tenni ámde nem akarhassátok mert nemvagytok jófejek és nem akartok saját ojjektumot építeni amiben jáchastok pedig az a cucc dolog és nemaz hogy kapáltok mint a szomszéd gizi néniék dehamégis nemigyvan akor nerám haragudhastok mertén csak megmondom mi a zsír ha nem hiszeltek nékem aztat már nem azén prob-

lémám de mindenképen higytek nekem mert énvagyok a király aki aszongya nemigyvan aztat nem tudhassa nem is figyeltek rája csősztökk játsztok tiis **(Ez az egyik kedvenc 576 Online fórumos hozzászólásom, szénné szoktam röhögni magam rajta, úgyhogy muszáj voltam betennem. – A Császár)**

Üdv 576 Konzol Team! Tavaly év végén szerencsére Balin nyaraltam, és hoztam onnan 1-2 játékot. Ott kb. 3 USD-ba kerül egy játék, a DVD lemez színes nyomtatott, írott oldalán belül – talán lézergravírozva Xbox felirat, stb., tehát szerintem nem gagyi másolat. Na mindegy. Mivel mindig azt írjátok, hogy azt tudtok tesztelni, amit kaptok, ezért küldöm mellékelve az egyik játék másolatát, hogy teszteljétek, leljetek benne sok örömet. Szerintem titeket is érdekel. Csodálkozom, hogy a játékkal kapcsolatban még csak egy hírt – a kiadóról – olvastam az újságban, és a neten – 576, gamespy – sem találtam róla semmit. Lehet, hogy errefelé nem ismerik? Gondolom, hogy nektek is tetszeni fog, mert én nagyon szeretek vele játszani, színvonalas, szép a grafikája, jó a fizikája, változatosak a pályák, kellemes az irányítás, tartalmas a karrier. Október óta várom, hátha megjelenik róla valami az újságban, de még a januári számban sincs semmi! Lehet, hogy errefelé így le vagyunk maradva?! Remélem felkeltettem az érdeklődéseket, talán már sejtitek is milyen a játék. Jó szórakozást: Ervin Ui: a Street Roadot (C64) ismeritek? Olyat miért nem csinálnak dobozra?

(Sajnos vagy nem sajnos fel kell, hogy világosítsalak: amit hazahoztál, az bizony csak egy silány másolat, bármilyen szépen is nézett ki, és ezt két dologgal támasztanám alá. 1: Egy olyan naiv srác, mint te, egy eredeti Xbox játékot nem egykönnyen másolt volna le. 2: A játék hivatalosan sem errefelé, sem arrafelé nem jelent még meg. Az a helyzet, tisztában vagyunk vele, hogy létezik ez a game – a Juicedből kijött pár warez verzió (nem is egyféle) –, de tudod olyan ez, mint anno Thrill Kill volt: egy kilopott, csak a feketepiacon terjedő változatról írt teszttel nem szeretnénk blamálni az újságot, főleg azért nem, mert ez a játék nem is olyan rég kiadót váltott, és hivatalosan csak most, 2005-ben fog megjelenni. – A Császár)



Tisztelt 576 tím! Király az újság több éve előfizető vagyok. Mindennel meg vagyok elégedve ezért nem is írok gyakran. Most viszont van egy kis probléma. Eh – Eh ! A Resident Outbreak-hez miért nincs leírás? *(Azért nincs leírás, mert a Csipi szerint iszonyat meló lenne az összes szereplő teljes útvonalát megcsinálni. Martin)* Iszonyat RE fan vagyok de csak küszködöm már hetek óta. *(Ha valóban iszonyat fan, akkor leírás nélkül, magadtól kéne rájönnöd a dolgokra, nem? Martin)* Vagy Arra még csak – csak rájöttem hogy Joe bárjának a tetején vállal kell kitörni a kerítést, de a második pályán elakadtam. A második számítógépnek nem tudom a kódját ? (Erre nehogy azt merjétek válaszolni hogy: Mert béna vagyok!) **(Talán mert béna vagy ? Ez olcsó poén volt... – A Császár)** (Mondjuk az első pálya végén a robbanószer alkatrészek összeszedése sem volt egyértelmű.) A végén feladtam és megettek, amire utána már a másodikon találtam magam. Telefonon is érdeklődtem nálatok amire azt a választ kaptam, hogy nem lehetett leírni de hogy pontosan miért az nem értettem. Azt mondta az illető hogy interneten van, de csak angol. Tehát ha mégis van, akkor csak le kellene fordítani. Én minden nyelvben otthon vagyok, de mégiscsak tőletek várok segítséget. **(Ha minden nyelvben otthon vagy, nem értem miért nem nézel utána a neten, ráadásul egy számjegyekből álló kód kikereséséhez még nyelvtudás sem kell! – A Császár)** Nem merem azt a bűnt elkövetni hogy más lapokat vegyek és azokban keressek megoldást. Nem kell részletes leírást, elég csak nagy vonalakban, egy szereplő (a kiscsajjal eh – eh) a kulcsfontosságú momentumokat Az se gáz ha ezzel már nem akarjátok terhelni az újságot és csak nekem küldtök el egy személyre szabott tesztet. **(Majd szólunk a Krisztiánnak, ő hátha megcsinálja... A Császár)** Igyekezzetek, mert mire megjön a MGS 3 addigra végig akarom nyomni, mert Sznék nálam mindenek fölött ál. *(Oké főnök, majd igyekszünk! Martin)* Az asszony ezért válni akar ! Eh – eh! Üdvözlettel: Kawiár ! **(Ha élőben is ennyit lihegsz, meg nyögdécselsz, én is válni akarnék! – A Császár)**

Szia Martin! Kellemes karácsonyt és boldog új évet neked kedves családodnak és a szerkesztőség minden tagjának. Megrendeltem 1 évre a Konzolt és az újságban írták, hogy az előfizetők fognak kapni egy Playstation 2 killzone DVD Demo-t mikor fogják küldeni. *(Ööööö, azt már elküldtük, vagy kétszáz darabot... Martin)* Lenne egy kérésem ha meg tudod oldani nagy Mortál kombat rajongó vagyok minden képet begyűjtök amit lehet MK4 poszter és megvan a 15 szereplőről 3 poszteren 5-5-5 felosztásban. Ha lehetne megkérnélek hogy hasonlóan MK4 poszter leírásához beszerkesztenéd a MK Deadly Alliance szereplőit (A/3 papírra egymásmellé elhelyezve 5 db poszteren) vagy ahogy te jónak látod (neveik a szereplők alatt) egyszer. Másodszor ha ezek a poszterek az egymás után megjelenő konzolokban követnék egymást. Harmadszor ugyanez a poszterdolog a MK legújabb részével MK Deception is majd megoldanád, 2005 Előre is köszönöm Koncz Attila, Nyíregyháza **(Kajak azt hittem, hogy a szilikonos Mortal gyerekek már kihaltak, erre tessék! Na főnök lesz poszter sorozat? Esetleg poszter különszám? Mortal naptár? Az viszont értékelem, hogy legalább a játékok neveit le tudtad helyesen írni, ha már a fogalmazás nem nagyon ment... – A Császár)** *(Attila, ne haragudj, de ezt a kérdést nem tudom teljesíteni. Próbálj inkább egy pontos labdát kifogni Dévényi Tibi bácsinál... Martin)*

Szevasztok! Szlovákiában élek és egy PS2 tulaj vagyok. Az 576 Konzolt valamivel több mint egy éve ismerem az egyik ismerősöm mutatta. Nagyon meglepődtem, amikor először elolvastam, mert nagyon különbözőtt(-ik) a többi általam ismert (és ismerek egypárat azt elhihetitek), hasonló témakörű újságtól. A kedvenc újságom lett. **(Nagyon helyes, a Konzolt meglátni és megszeretni egy pillanat müve! – A Császár)** Úgy döntöttem, hogy itt az ideje, hogy megtiszteljek Titeket egy levéllel. Igaz megfogadtam, hogyha én egyszer levelet írok nektek, akkor az dicséret mentes lesz (úgyis sok dicséretet kaptok), mégis muszáj pár pozitív dolgot elmondanom. 1: Nagyon tetszik, hogy az újság (majdnem) önreklámmentes. Nagyon untam más magazinoknál az „exkluzív teszt csak ebben az újságban" (közben egy másikban 2 hónappal ezelőtt olvastam már) féle gusztustalan szövegeket. Az 576 Konzolban ilyesmit nem sűrűn találtam. **(Nos igen, az egyik magazin így próbál meg új olvasókat toborozni, a másik úgy, szerencsére olyan a Konzol piaci helyzete, hogy nem szorulunk rá kamu, önajnározó reklámszövegekre. – A Császár)** 2: Tetszik a tesztelők stílusa és az is, hogy velünk, olvasókkal 1-es szám második személyben „beszéltek". Máshol magázzák az olvasókat, ezzel túl komoly hangulatot teremtve. 3: Utálom azokat a magazinokat, ahol bizonyos játékok azért vesztenek súlyos pontokat, mert nincs benne semmi új ötlet. Vagy annyira pontosan akarnak értékelni, hogy a végeredmény egy nagy hülyeség. A Ti újságotok nem ilyen. Nagyjából ennyi. Ja, a Csevegő a legjobb levrov, amit eddig láttam – jól csinálja a Rad gyerek (azér' írok Radeon helyett Radot, mert így spórolok a hellyel) és a Martin. Amúgy a Martin nagyon fura alak, egyszerre bírom és ki nem állhatom őt. CB, Zehriel

Ui1: Martin! Hogy a francba játszottad végig a Killzone-t 9 óra alatt normal fokozaton, ha én easy-n 15 óra alatt vittem ki (és az elhalálozásom számát egy kezemen meg tudom számolni)? *(Sokat gyakoroltam előtte azzal a 3 pályás előzetes verzióval, amit a Sony-tól kaptam. Martin)*

Ui2: Szeretnék Xbox-ot venni, de nálunk nem sok játékot lehet hozzá kapni. Kérdésem: lehet az 576 Shopból postán keresztül játékokat venni (külföldön)? És ha igen, akkor hogyan? *(Ha jól tudom csomagküldő szolgálatunk nem küld külföldre játékot. Martin)* **(Miért ÖN szerint tényleg végigvitte Martin a Killzone-t? Ahányszor csak beteszem a lábam a szerkesztőségbe – és ez elég gyakran előfordul –, mindig ugyanaz a kép fogad. Martin ül a kis kanapéján a gyerekcsináló baseball sapkájában, remegő kezében a Dual Shock 2-vel. A feje rákvörösen izzó grimaszba torzulva, és kegyetlenül sorozza a második pálya elején a tankot. Mindig megfogadom, hogy következő alkalommal odaszólok neki: „Hé bazzeg, el kéne venned a kopasz gyerektől a rakétavetőt!". De aztán mindig ránézek, és annyira édesnek, cukinak és mókásnak találom nála ezt a szívroham közeli állapotot, hogy sosem visz rá a lélek... – A Császár)**

Kedves 576 Konzol! Jónás Istvánné (Bea) vagyok, és egy újabb segítséget szeretnék Tőletek kérni. A helyzet az, hogy a 3. végigjátszásra sem sikerült a Final Fantasy IX-ben (a végigjátszásotok segítségével) Dagger (Garnet) Eidolonjait visszaszerezni, miután Brahne parancsára elveszik tőle. A másik gondom, hogy a leírásban szerepel, hogy Eikoval el lehet tanulni (!?) Eidolonokat – de hogy hol, mikor, kitől – az nem derül ki. Már kétszer az Eidolonok nélkül sikerült végignyomni, de nagyon érdekelnének ezeknek az animációi, mert az FF 7-8-10 ilyen animációi is nagyion tetszettek. Nagyon szeretem ezt a játékot – a kedvencem Vivi – és ezért nagyon zavarnak ezek a problémák. UI1.: Nem tudjátok hol lehetne Vivi bábut szerezni és mennyiért (ne írjatok internet címet!) ? UI2.: Ha lehet ne rakjatok a Csevibe! Segítségeteket előre is köszönöm: Jónás Istvánné – Bea, Csömör **(Leveledet és kérésedet, itt a Csevegő hasábjain továbbítom az illetékesnek, mert így BIZTOSAN eljut hozzá. Veress koma, hallasz? A hölgynek Eidolonok kellenek! – A Császár)**

Sziasztok! Rendszeresen veszem az 576 Konzolt már másfél éve, mióta van x-boxom

Kezdetben elég jó minőségű újságnak tartottam, de meglátásom szerint (+ pár haver ugyanezt gondolja) romlik az újság színvonala. Nem szeretnék senkit megbántam, de Martin beszólásai egyszerűen idegesitőek néha a falra tudnék mászni (ezzel nem vagyok egyedül) **(Ja ezzel tényleg nem vagy egyedül, és a többség még csak nem is ilyen szolidan adja elő a nemtetszését. Viszont hidd el, hogy neked és a többieknek is kellenek ezek a Martin beleszól rubrikák. El is mondom, hogy miért. Amikor elolvasod ezeket a szösszeneteket, valahogy arra a következtetésre jutsz, hogy a Martin egy kecseg, és helytelenül gondolkodik a játékok és a világ dolgairól. Ez a gondolatsor egy másikat ébreszt: ha ő helytelenül gondolkodik és kecseg, akkor én csakis helyesen gondolkodom, én ezt vagy azt jobban tudom, és értelmes, jó fej srác vagyok. Emiatt az önigazolás miatt fogod hónapról-hónapra megvenni a Konzolt, és ha elmaradnának a Martin beleszól szövegek, bizony egy hatalmas űrt éreznél legbelül. Épp ezért addig örülj, amíg vannak ezek az idegesítő beszólásai a Mártinak. – A Császár)** A másik furcsaság pedig az hogy nagyon sok viszonylag ok-s játékot lehúztok pontszámilag. Ezek a pontszámok szinte sose egyeznek (de még gyakran +se közelítik) a nagyobb külföldi lapok pontszámaival. Még valami: szerintem egy hónap alatt több játékleírást is össze lehetne hozni, szerintem. Meg 1x hangsúlyoznám, hogy nem áll szándékomban senkit megbántani, de gondoltam a kritikákból sokat lehet tanulni **(A kritikákból talán... De ebből... Talán nekünk is majmolni kellene a külföldi magazinokat, mint mondjuk a magyar TV-knek, vagy hazánk „meghatározó" zenei előadóinak? Ha valaki kiadja magát a magyar Eminemnek (gyengébbek a kedvéért a Majkáról van szó), nekünk rögtön magyar Edge magazint kellene gyártanunk? Attól jobb meg szebb lenne az újság, meg az életed? – A Császár)** Ezek után, ha megkérlek Titeket akkor tudnátok küldeni leírást a Prince of Persia Warrior Within-hez, mert már a legelején nagyon csúnyán elakadtam. **(És ezek után még van képed leírást kérni? :) – A császár)** Előre is köszi üv: Szabó Tamás caesar36@axelero.hu *(Hmmmm. Tamás, valamit nem értek. Azt mondod a mi értékelésünk nem egyezik a külföldi magazinokéval. Először is: miért érzed úgy, hogy egy (legtöbbször senkiházi) külföldi tesztelő véleménye – akiről semmit nem tudsz, minket legalább, ha rendszeresen veszed a magazint, valamennyire megismerhetsz – többet nyom a latba? Másodszor: milyen újságokról beszélsz? Official PS2 / Xbox magazin? Mert ők mindenre 2 ponttal többet adnak, hiszen hivatalos magazinok. EDGE? Ők mindenre 3 ponttal kevesebbet, mert ők az ÜBERGIZDA, minden tesztelő felett 3 dimenzióval álló megamájerek. De várj. Ha ők jobban, számodra elfogadhatóbban értékelnek, és az ő bizonyára nagyon kimerítő és élvezetes, idegen nyelvű tesztjeinek elolvasása után jobban el tudod dönteni, hogy érdemes-e megvásárolni 15 ezer forintért az adott játékot, miért veszed a Konzolt? De mi a baj a pontozásunkkal, mert engem inkább ez érdekelne? Túl sokat adunk? Túl keveset? Végül azt mondod, több teszt kéne. Áruld el, mi az, amit NEM teszteltünk le? Remélem nem a feketepiac gyorsaságát várod el tőlünk – mert ne felejtsd el, hogy te egy hónap alatt akár hatszor is elmehetsz a kedvenc DVD másoló emberedhez új stuffokért, 1000Ft / darab, de mi havonta csak EGYSZER jelenünk meg, és azok a kevesek, akik EREDETIBEN veszik meg a játékokat, nagyon örülnek annak is, amilyen ütemben mi gyártjuk a leírásokat. Martin)*

Sziasztok! Egy nagyon nagy kéréssel fordulok hozzátok. Tudom, hogy egyszer már valakinek meghirdettétek a csevegőben, hogy eladja a régi lapszámait. Én most ugyanerre kérnélek benneteket. Ugyanis költözés és helyhiány miatt, sajnos muszáj megválnom a gyűjteményemtől. Tehát eladó az 576 Konzol 1-64. lapszáma egyben. Tel.: 70 369-7727 Segítségeteket előre is köszönöm! Üdvözlettel: Rikker Gilbert ponomarjov@freemail.hu

(OK, kérésed parancs, cserébe viszont beküldhetnéd nekem egy névre szóló borítékban az 1. a 12. a 13. a 18. és a 24. számot. Már ha nem vagyok telhetetlen ;) – A Császár)

Hi Martin! (vagy aki olvassa). Egy nagy kéréssel fordulnék hozzátok: nemrég megvettem használtan a counter-strikeot xboxra. Ez eddig tök jó, csak a boritója csúnyán el van ázva és pattog róla a festék. És most jönne az én nagy kérésem: ha valamelyikőtöknek megvan a játék léccí fénymásolja le nekem színesben és küldje el lécci!!! A másolás árát + a pkgt. fizetném! Vagy ha ez nem megoldható, akkor lécci vhova a csevi végére tegyétek be a mail cimem, hátha vki tud segiteni! Előre is nagyon kösz! Az újság egyébként jó, minden számát megveszem. Kösz ha segítetek, üdv = rozsomak = <vigyazzmertjon@)rette.net>

(Konkrét segítség következik: lécci nézz el a www.cdcovers.cc oldalra, ott többek között találsz Xbox szekciót is, ahonnan lécci húzd le az említett borítót. Utána lécci néz szét a környezetedben, kinek van fotónyomtatója (ajánlom a fényes HP premium papírt), és máris szebb borítója van a CS-dnek, mint amikor lejött a gyártósorról. Mindent a hű alattvalóimért! ;) – A Császár)

Szia mindenkinek! Az újság nagyon jó, bár még csak most kezdtem el venni 2 hónapja. Nekem PS2-őm van, és az érdekelne, ha tudnátok rá választ adni, hogy a Network Adapterrel hogy lehet online-on játszani. Szóval, hogy kerül-e valamennyibe az online, vagy ha beszereztem a Network Adaptert, akkor ingyenes? *(Ingyenes. Megveszed az adaptert, regisztrálsz, és már játszhatsz is. Erről bővebben is írtunk 78-as számunkban. Martin)* Martin MGS3 cikke meghatott, szerintem csúcs lett. Igaz, eddig sok dologban nem voltak egyek a véleményünk. Sok szerintem jó játékot lefikázott, de most le a kalappal. Nagyon jók a cikkek, de poszterből a nagy álmom egy Dead or Alive 3 vagy Beach Volleyball poszter. *(Volt már DOA Beach poszterünk. Martin)* Szerintem gyönyörűek a lányok. Ezzel búcsúznék is, további sok sikert nektek és az újságnak. U.I: Mikor folytatódik a GTA: SA végigjátszás? *(Most. Martin)* Hiányzik! Fityó István, Cegléd

Nos, ennyi lett volna a február. Tetszett? Nem tetszett? Ne felejtsétek el, rajtatok áll a dolog! A Csevegőt nem mi írjuk. A Csevegőt ti írjátok. A Csevegő hangulata és minősége tőletek függ. Várjuk leveleiteket. Martin

FILM / DVD

Haláli hullák hajnala
(Shaun of the Dead, 2004)
Forgalmazó: Universal Pictures
Rendező: Edgar Wright
Szereplők: Simon Pegg, Kate Ashfield, Nick Frost, Lucy Davies
Hangsávok: magyar (DD 5.1), angol (DD 5.1), cseh (DD 5.1)
Feliratok: magyar, angol, cseh



Shaun nem tartozik a szerencsés emberek közé. Lakását egy munkamániás és egy munkanélküli totálidióta lakótárssal kell megosztania. Középszerű „átmeneti" munkahelyén nagypapának érezheti magát tizenéves munkatársai mellett. És persze ott van a bájos Liz. Liz, aki pár órája már az exbarátnője. Nem csoda hát, hogy problémáit nagy adag szeszes ital szervezetbe juttatásával és némi electroval próbálja orvosolni. Másnap az erősen elhasználódott Shaun elhatározza, hogy változtat az életén, de ezek a szemét zombik is pont most próbálják meg elfoglalni a világot. A szükséghelyzetben húsbavágóan fontos kérdéseket kell tisztáznia magában. Súlyos kérdéseket, melyek hatással lehetnek egész további életére: vajon a Purple Rain vagy a Dire Straits bakelit okoz nagyobb kárt egy élőhalott agyában? Nemsokára megszületik a nagy terv. Visszaszerezni Lizt, megmenteni a mamát, szétverni a közben zombifikálódott mostohaapa fejét, végül eljutni a város egyetlen biztonságos pontjára (ami jelen esetben egy... khömm... kocsma) lehetőleg egy darabban. Persze hiba csúszik a számításba és az eltelt idővel párhuzamosan csökken a túlélők száma.

Hááát... elismerem ez nem hangzik valami bíztatóan. A gyilkosan buta magyar cím, az ismeretlen szereplők és a debil borító pedig egyenesen a videotékák leghátsó polcára predesztinálja a filmet, valahová a „Véres valóságshow" és a „Nyafka X" közé.

Ez esetben azonban nem érdemes a kapásból leokádás technikáját választani, inkább jöjjön a második első benyomás. Szóval a film alapvetően vígjáték, de ugyanakkor megtalálhatók benne a horrorfilmek megszokott ijesztgetős elemei is. A rendező ügyesen keverte ki a stílusok arányát, így míg az első fél órában egyértelműen a humor dominál, a vég meglehetősen komorra van hangszerelve. Leginkább a méltatlanul elhanyagolt *Törjön ki a Frász*!-ra emlékeztet a dolog, ami ugye Peter Jackson ME (megalománia előtt) forgatott filmje. A szigetországban villámgyorsan kultfilmmé avanzsált szösszenet készítői egyébként a nálunk nem vetített *Spaced* című vígjátéksorozaton edződtek, ami a fenti tény miatt valószínűleg, nem sok embernek lesz ismerős.

Ugyanez érvényes a színészekre is, Kate Ashfield (*Éjjel-nappal fiatalok*) és Bill Nighy (*Igazából szerelem* meg még egy csomó film) kivételével csupa ismeretlen arc szerepel a filmben. Köztük a főszerepet alakító Simon Pegg, akiről bár elsőre nem jön le, de vérbeli komikus. Az a jelent például a zsenialitás határát súrolja, amikor a másnaposság kellemetlen következményei miatt nem veszi észre, hogy körülötte zajlik a zombi-invázió. Tényleg ajánlom mindenkinek a filmet, mert ilyen friss, vicces, eredeti cuccok nem túl gyakoriak mostanában.

A dévédén van magyar szinkron is, bár ebben az esetben erősen javallott az eredeti hang + felirat párosítás. A lemezre kábé egy tonnányi extra került fel, többek között bakiparádé, kimaradt jelenetek, forgatási képsorok, valamint egy komoly képregény is! Az extrákon nincs felirat, de így is összetehetjük a kezünket, hogy a Universal nem egy butított, fapados változatot jelentetett meg. Király!

Amennyiben még nem fogyott el a popcorn, itt van még néhány további Z-film.

A kaptár
Paul W.S Anderson RE verziójában Milla Jovovich unott arccal bolyong a hungarocell díszletek között és közben valószínűleg ilyesmiken gondolkodik : „Már dolgoztam Bessonnal és Wenders-szel is, mit keresek én itt"? Szerepel még a valószínűleg csak a német befektetők miatt bekerült Heike Makatsch, valamint Michelle Rodrigez, aki ugyan rossz színésznő, de a sablonos kemény csaj karakterét, mintha csak rá írták volna. A film (bűn) rossz, de Millának kétségkívül jól áll a vörös ruha.

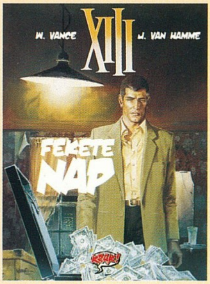
28 Nappal később
A kultgyáros Danny Boyle ambiciózus próbálkozása a realista zombifilm megteremtésére. Digitális kamerával forgatott jelenetei, valamint a mindig nyüzsgő London kihalt utcáinak képe valóban elég ütősre sikerült. Sajna Boyle nem tudja fenntartani a film elejére jellemző fezsültséget és először gyengéden, majd egyre erőteljesebben sulykolja szerencsétlen nézőbe az éltes „az igazi veszélyt maguk az emberek jelentik" erkölcsi tanulságot. És akkor még mindig ott van a teljességgel elnagyolt és oda nem illő befejezés. Felkerülhet a majdnem sikerült filmek polcára, közvetlenül *A part* mellé.

Holtak hajnala
A tavalyi csalódásokkal övezett filmév egy olyan finoman szólva is fos nyári időszakban csúcsosodott ki, ahol egy teljesen szabványos z-film bírt lenni a legszórakoztatóbb alkotás. Ez nem hangzik valami bíztatóan, pedig a film tényleg jól sikerült, annak ellenére, hogy gyakorlatilag egy eredeti részlettel sem rendelkezik. Már maga az abszurd ötlet is óriási, miszerint az emberiség utolsó mentsvárát egy pláza testesíti meg. De attól dobtam igazán hátast, amikor a legnagyobb menekülés közben a liftben felcsendült a Don't Worry Be Happy. Nem okos, nem logikus, de végtelenül szórakoztató.

Kaptár 2 – Apokalipszis
Fontosabb változások az első részhez képest: 1. a címből eltűnt az „a" betű 2. Jovovich kisasszony most kék(!) ruhát visel. A sztori (bah) szerint Alice immár mindenre emlékszik, ennek örömére szétveri egész Raccoon City-t, ami itt egy bazi nagy metropolisz. Ügyes a csaj, mert mióta nem láttuk megtanult verekedni, motorozni és lefutni függőleges házfalakon. A rendezői székben Alexander Witt váltotta fel a példásan tehetségtelen Paul W.S. Andersont. Nem teljesen reménytelen a gyerek, mert sikerült a felhoznia franchise-t egy közepesen rossz képregényfilm színvonalára. **(LOL, hasonszőrű kritikám a filmről a Fangória horrormagazinban – és nem beszéltünk össze... Martin)**

KÉPREGÉNY

WILLIAM VANCE / JEAN VAN HAMME – XIII



A „képregény", „kultúra" és „Magyarország" szavak egy mondatban való szerepeltetése általában nem sok jót ígért... egészen eddig pillanatig. A Krak Kiadó dacolva a ténnyel, miszerint folyamatosan magas eladásokat hazánkban csak az immár jó 15(!) éve folyamatosan lustuló Garfield tudott elkönyvelni, belevágott az Európában eddig több milliós példányszámban elkelt **XIII** kiadásába. A kiadó azon kezdeményezése, hogy nálunk is meghonosítsa a komolyabb képregényeket felettébb dicséretes és főként bátor.

Képregény fronton ugyanis nem állunk valami jól. Példának okáért egyszer már sikerült megbuktatnunk az Európában már klasszikusnak számító XIII-at. Ez konkrétan 1995-ben történt, amikor az X-07 akciómagazin hasonló koncepcióval és fekete fehér kivitelben kiadta a Fekete Nap felét és a hazánkban főként a debil tévésorozat alapján ismert Largo Winch indítórészét. Sikerüket mi sem jelzi jobban, minthogy a tervezett második rész soha nem jelent meg.

Na, de vissza a jelenbe. A XIII első részének megvásárlásával végre színesben izgulhatjuk végig a tíz éve félbehagyott történetet, rendkívül igényes album formátumban. A sztori első pillantásra nem tűnik különösebben érdekesnek, az ezerszer lerágott amnéziás főhős figuráját dobja be, ami biztosan ismerős lesz mindazoknak, akik az elmúlt tíz év során jártak moziba és / vagy látták a Bourne rejtélyt. A sablonos kezdést követően azonban magasabb sebességbe kapcsol a történet, ahogy névtelen hősünk egyre jobban belekeveredik saját múltjába. Természetesen első rész révén itt még nem sok mindenre kapunk választ, inkább csak belekóstolunk mi vár ránk a következő 12 kötet során. A rajzok profik, a kivitelezés dicséretes, arról nem is beszélve, hogy hozzám mennyivel közelebb áll ez az európai mentalitású, emberi főhős, mint az idióta maszkokban parádézó hülyegyerekek. Pukkanjanak hát a pezsgősdugók, mert úgy látszik végre Magyarországon is elindult valami, és reménykedjünk, hogy sikeres legyen a dolog, mert ebben az esetben nem kizárt, hogy további klasszikus képregényekkel is találkozhatunk majd.

Megnyugtathatja a kiadót a tudat, hogy egy fél résszel máris tovább jutottak, mint elődeik. Ja, természetesen ezen képregény alapján készült a tavalyelőtt piacra került hasonló című FPS játék is!

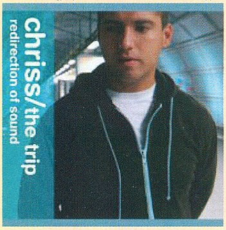


ZENE

Chriss – The Trip
David Holmes – Ocean's Twelve O.S.T

TAKE IT EASY!

Holtfáradtan hazaérsz a munkából / suliból / semmittevésből. Első utad a CD lejátszóhoz vezet. A tálca engedelmesen kisiklik, mintha csak arra várna, hogy lejátssza a kedvenc lemezed. A kezed éppen félúton van, hogy berakjon valami hangos rockzenét, amikor hirtelen megállsz. Most valami más kéne. De vajon mi? Ez már a legközelebbi CD boltban jut eszedbe mialatt a sorok között bolyongsz. Az eladók természetesen halál elfoglaltak. Cselekedned kell, ha nem akarsz örökre a mulatós dalok részlegénél megöregedni. Mit teszel? Ha szétvered a boltot egy Márió transzparenssel lapozz a 228. oldalra :). Vagy elolvasod a következő pár mondatot. A döntés rajtad áll!



A tény, hogy Chriss komolyan gondolja, már az ízléses, progresszív kék színű borítóból kiderül. Még a máskor hatalmas csiricsáré színű szponzormatrica is diszkréten húzódik meg az egyik sarokban. Chriss nem véletlenül hazánk egyik legnépszerűbb prog DJ-je, a Trip esetében is nagyon okosan a zenére helyezte a hangsúlyt, a felesleges sallangok helyett. Ennek eredményeként a lemez számai nagyon egyben vannak, kis túlzással szinte egymásból következnek. Amennyiben belesüppedünk egy kényelmes fotelbe, akár mi is megkezdhetjük saját utazásunkat, mely alatt eleinte kellemes breakbeat szól. Idővel a tört ütemet egy nagyon finom keveréssel felváltja a hagyományosabb 4/4 hangzás. Atmoszférateremtésből jeles! Az még nagyon tetszett, hogy Chriss, sok neves külföldi kollégájával szemben gondolt a levezetésre is.

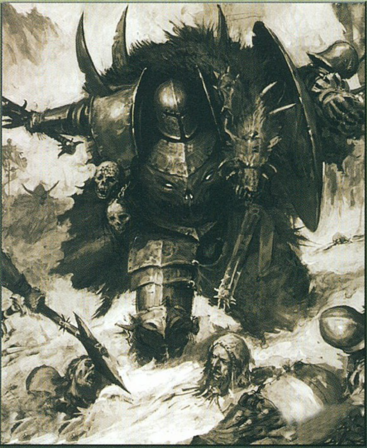
A Trip csúcspontja után fokozatosan vesz vissza a tempóból, hogy végül breakbeattel tegye keretessé a lemezt. Nincs mese, ez egy nemzetközi szintű, jó értelemben vett vérprofi produkció. Külön öröm, hogy a lemezen szereplő művészek többsége a hazai vonalat erősíti. Bátran odatehető a polcra a külföldi válogatások mellé.

Tizenkettő az új tizenegy. Ezzel a szlogennel került a mozikba December végén a hatvanas években készült Ocean's eleven remeake-jének folytatása. A kész film minőségére azonban úgy gondolom, jobban rímelne a „tizenegy az új tizenkettő" jelmondat. Az Ocean's Twelve ugyanis pontosan ugyanazt nyújtja, mint a remekbeszabott első rész, mínusz ötletek, hangulat, eredetiség, izgalom. Ez alapján akár azt is gondolhatnánk, hogy a filmzene sem képes semmi újat hozzátenni az első rész által lefektetett alapokhoz. Való igaz, David Holmes ismét az Elevenben megismert módon keveri saját filmzenéjéhez a sokszor több évtizedes, jobbára ismeretlen felvételeket. Mivel azonban az új rész cselekménye az Amszterdam, Róma, Párizs háromszögben játszódik, a soundtrack is kapott egy jellegzetes európai ízt. Persze ennek ellenére a dolog azonnal felismerhető, köszönhetően annak, hogy Holmes éppen csak annyi elemet változtatott meg, amennyi feltétlenül szükséges. Zenei koktélja most is légiesen könnyed, egyben végtelenül stílusos. Az Ocean's Twelve akár egy easy listening CD-ként is megállja a helyét, élvezetéhez nem szükséges a film ismerete, sőt ebben az esetben talán még előnyt is jelent. Ezek után nem bánnám, ha a következő rész soundtrackjéhez mondjuk nem tartozna film, csak filmzene. Hallgasd, ne nézd!









PS2 • XBOX • GBA • GCUBE • PSP • NDS

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

799,- FT

IX. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2005 február

KONZOL



KAMERA. FÉNYEK. FELVÉTEL!

RESIDENT EVIL 4 (GAMECUBE)

HAVI TÉMÁNK: WAREZ • NINTENDO DS BEMUTATÓ • MERCENARIES • THE PUNISHER • ROBOTECH: INVASION • DBD
GRAN TURISMO 4 • SUIKODEN IV • TENCHU: FATAL SHADOWS • TORK • ODDWORLD: STRANGLER'S WRATH • BANJO PILOT